PEŁNA WERSJA GRY! POLSKA INSTRUKCJA!

KALENDARZ GRACZA!

GUNLOK

TYLKO 18,50 zł

2CD

Numer 02/2002 (70) Luty 2002
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

EDEN

CD-ACTION

4x4 Evo 2
Silent Hunter 2
Etherlords
S.W.I.N.E.
GeForce3 Titanium 200 i 500
Asus A7V266-E
Creative Inspire 5.1 Digital 5700

Gothic

IL-2 STURMOVIK

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC

Czytaj na 19 stronie.

SERIOUS SAM 2





www.cdaction.com.pl

Stuknęła nam 70

Zbyszek: Tak, tak... To już siedemdziesiąte wydanie CD-Action. Złośliwi pewnie powiedzą, że starzejemy się w zawrotnym tempie. Ale to nie tak - my nabieramy doświadczenia i smaku. Jesteśmy jak dojrzałe wino albo jak świąteczny bigos - im więcej razy go odgrzewasz, tym lepiej smakuje i tym więcej się go chce.

Jurek: Nie mówmy o jedzeniu, bo na samą myśl zaczynam popuszczać pasa. Miniony okres świąteczno-noworocznego grania i ucztowania zostawił na moim ciele niezatarte ślady. A wcale nie mam na myśli tłustych plam na ubraniu, na przykład po smażonych rybach czy odcisków na palcach wskazujących od klikania po myszce. Nadmiar wolnego czasu i obfitość jadła nie sprzyjają sylwetce. Szczególnie jeśli spędzamy ten czas przed komputerem albo nad talerzem pełnym ciasta. Aż się boję pomyśleć, co to będzie podczas dwutygodniowych ferii szkolnych!



Zbyszek: Na szczęście ferie to nie nasze zmartwienie, bo my mury szkolne opuściliśmy mniej więcej wtedy, kiedy ostatni żołnierze Napoleona wracali spod Moskwy. Prawie już zapomnieliśmy o tamtych czasach. Żeby jednak nie zapominać o upływie czasu, postanowiliśmy dołączyć do tego numeru CDA specjalny Kalendarz Gracza. Jest to prezent od redakcji dla Czytelników. Powieście go sobie na ścianie na dobrą wróżbę lub ku przestrodze. Będzie to podobno bardzo dobry rok dla graczy, bo szykuje się wyjątkowo dużo premier wyjątkowo dobrych gier. Niektóre z nich opisaliśmy już w tym numerze, inne wysypią się lada moment. Będzie kolejna odsłona przygód Lary Croft, pogramy w najnowszą wersję Quake'a, pojawi się od dawna wyczekiwany Duke Nukem Forever!, Doom III Warcraft III czy Thief 3 to kolejne tytuły, na które czekamy od dawna, a których możemy spodziewać się w tym roku. Nie sposób wymienić wszystkich wyczekiwanych premier, pozwolę sobie jeszcze tylko na kilka: C&C: Renegade, Age of Mythology, Counter Strike: Condition Zero, Dungeon Siege, GTA 3, Hidden & Dangerous 2...

Jurek: Zostaw coś dla mnie! Co powiedzielibyście na Jedi Knight 2, Medal of Honour, Star Wars: Galaxies, Outcast 2 czy Colin McRae 3? Nieźle co? Ale dość już o tym. Nowe gry będą, kiedy będą. Czasami lepiej nie ręczyć za producentów i wydawców gier, bo ci terminy mają za nic. Nie raz już wodzili nas za nos, obiecywali, mamili, by później słowa nie dotrzymać. Czytajcie regularnie CD-Action w 2002 roku, a na pewno dowiecie się o wszystkim pierwsi i nie przeoczycie żadnej nowości.

Zbyszek: Nie zapominajcie jednak o tym, że na graniu świat się nie kończy...

Jurek: Pewnie, trzeba też trochę czasu poświęcić na podrasowanie sprzętu ;-)

Zbyszek: Raczej na upgrade mięśni brzucha. Mamy piękną zimę, korzystajmy z niej! Jazda na nartach, albo choćby same spacery po śniegu, potrafią nieźle przewietrzyć umysł. Po nich zupełnie inaczej smakuje granie.

Jurek: Jeśli zapomnieliście już, jak wygląda realny świat, zapraszamy na stoki albo do lasu. A jeśli są tacy wśród graczy, którym sporty zimowe kojarzą się tylko z grą EA Sport Salt Lake City Olympic Games, to najwyższy czas wyłączyć kompa i otworzyć okno na świat.

Zbyszek: A po śnieżnych szaleństwach zapraszamy znowu do grania i do lektury CD-Action!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 70
Luty 2002

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Wojtek Tarczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek, Katarzyna Kondrat

Wydawca

Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański

Dział reklamy
Dyrektor działu: Katarzyna Jabłońska

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@silvershark.com.pl

Waldemar Poturniak
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: waldemar.poturniak@silvershark.com.pl

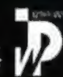
Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60

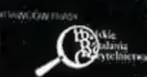
Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@silvershark.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

BAUER
www.bauer.pl







Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Nie tylko gramy

Multimedia

Sprzęt

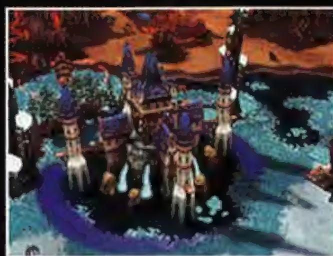
Inne

INDEKS GIER

Hity numeru

50 Etherlords

Fenomenalne połączenie idei serii Heroes of Might & Magic z zasadami gry karcianej M:tG



94 Silent Hunter 2



Znakomita gra dla tych, co kochają symulacje lodzi podwodnych z czasów II wojny światowej

78 Battle Realms



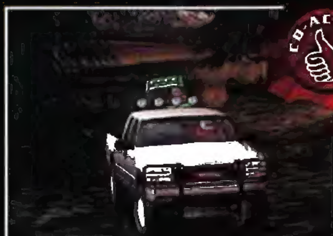
Zgrabny RTSik utrzymany w klimatach orientalno-japońsko-mangowych. Może nie dla każdego... ale warto dać jej szansę.

Il-2 Szturmowik 86

Noooo... Nie dość, że sam w sobie bardzo ładny symulator, to jeszcze na dodatek samolotu szturmowego z II wojny światowej (choć nie tylko jego) - a co ważniejszego: to lekceważony zwykle przez twórców symulacji front wschodni. Dla fanów symulatorów - jazda... albo raczej lot obowiązkowy :).

4x4 Evo 2 82

Wyścigi terenowych samochodów... powiedzmy (z lekką przesadą chyba :)): Gran Turismo z napędem na cztery koła.





SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;

- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;

- gra wymaga akceleratora do działania.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.



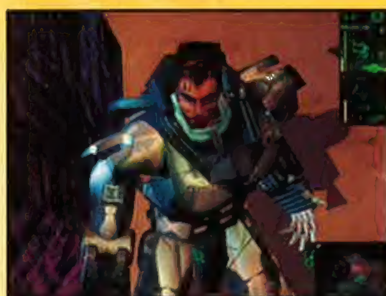




Rodzaj: akcja, RPG, nieco strategii
Data premiery: grudzień 2000
Wymagania: Windows 9x, PII-266, 64 MB RAM, 450 MB HDD, 4x CD-ROM
Akcelerator: niezbędny

Akcję Gunloka osadzono na Ziemi pod koniec XXI wieku. Nie są to jednak wcale czasy świetlanego dobrobytu, aczkolwiek na początku tego wieku na to się właśnie zanosiło. Coraz więcej prac wykonywanych było przez roboty i ostatecznie ludzie zostali uwolnieni od jakichkolwiek obowiązków. Ale raj ten nie przetrwał niestety próby czasu i pewnego, niezbyt pięknego dnia roboty zaczęły się buntować, wydając ludzkości otwartą wojnę. Próbowano wprawdzie podjąć środki zaradcze (w postaci Advanced Special Forces Group, czyli sił specjalnych), ale w czasie gdy ich członkowie przechodzili jeszcze trening, na ziemię posypał się grad bomb neutronowych i z rasy ludzkiej pozostały już tylko marne niedobitki... Roboty po wygranej wojnie nie spoczęły na laurach. Połączyły się w potężne korporacje, które obecnie rządzą powierzchnią ziemi, zajmując się w międzyczasie eksterminacją co bardziej zaawansowanych struktur białkowych.

W takim to właśnie świecie poznajemy dwóch pierwszych bohaterów: Gunloka, jednego z żołnierzy Advanced Special Forces Group, oraz jego kompana, robota Elinta. Jednak dzięki unikalnej zdolności Gunloka - może on wyzwolić niektóre roboty spod wpływów korporacji, dość szybko dołącza do nich Hark, a następnie Frend. A także ktoś jeszcze, ale żeby za wiele nie zdradzać, podam tylko jego imię - Maskelyn. Celem tej grupy, choć na początku wcale się na to nie zanosi (choć pewnie mało który z wytrawnych graczy nie domyślał się takiego obrotu sprawy...), jest pomagać ludzkim niedobitkom w walce z korporacjami robotów. Chociaż... ostatecznie okazuje się, że cała ta historia ma podwójne dno, ale pozwolicie, że nic więcej już nie powiem - mogę was tylko upewnić, że zabójcą wcale nie był Kowalski.



Gunlok ma trójwymiarową grafikę, elementy RPG i akcji. Po krótkim treningu jak najbardziej sensowne wydaje się porównanie do Commandosów, jednak z paroma bardzo miłymi zmianami. Otóż tak jak i w Commandosach, tak i tutaj duży nacisk położono na skryte działanie. Wrogowie mają ograniczone pole widzenia, a ich promienie skanujące (będące odpowiednikiem stożka symbolizującego pole widzenia w Commandosach) można bez problemów zobaczyć. Tyle tylko, że prócz promieni skanujących, symbolizujących wzrok, roboty wroga mają jeszcze narząd słuchu, a ten, mimo że zazwyczaj o mniejszym zasięgu, nie ma martwych stref. Do bardzo miłych gadżetów należą również miny. Znajdziemy ich tutaj trzy rodzaje: z zapalnikiem zbliżeniowym, czasowym i radiowym. Wszystkie te miłe "narzędzia" dają bardzo duże możliwości przechytrzenia i eliminowania wrogów - w każdym razie większe niż w Commandosach. Tym bardziej że członkowie naszego teamu mogą się upodobnić do zwykłego śmiecia, dzięki czemu wszelkie kupki odpadów służą za potencjalne schronienie. Zresztą nie tylko za schronienie, bo można w nich bardzo często znaleźć różne przydatne przedmioty - łącznie ze wspomnianymi już minami tudzież dodatkowymi spluwami, amunicją do nich czy dodatkowymi modułami.

No właśnie - w modułach tych kryje się całe "RPG" tej gry, gdyż to właśnie one pozwalają zwiększyć możliwości członków naszego teamu. Nie daje to wprawdzie takich możliwości jak standardowe współczynniki i lista umiejętności, ale i tak sprawdza się całkiem nieźle, pozwalając na przykład zwiększyć zasięg wzroku czy wyposażyć go w skaner dający wgląd w okolicę (czyli robiący za mapę). Dodatkowe moduły (oczywiście innego typu!) pełnią również rolę apteczek lub osobistego generatora pola siłowego.

Pod względem muzyki także źle nie jest. Mroczna i ambientowa (tak przynajmniej twierdzi Yasiu, a że na dźwiękach zna się w redakcji najlepiej, wypada mu chyba wierzyć) wspaniale podkreśla nastrój niepewności.

Tipsy - patrz str. 146

Return To Castle Wolfenstein
(Activision)

Gatunek: FPP
Wymagania: P2-400, 128 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator 16 MB (GeForce nader mile widziany)

No i w końcu doczekaliśmy się single playerowego dema jednej z najgłośniejszych gier FPP roku 2001. Nie wiem, czy wiecie - ale to demo jest... NIELEGALNE... w Niemczech. Choć raz mamy lepiej od nich :). Demo zawiera dwie misje - w jednej z nich musimy uciec z gotyckiego zamku, w drugim zaś oprócz Niemców naszym przeciwnikiem są stada zombis. 120 MB na HDD. Klawiszologię macie w opcjach.

UWAGA! Jeśli przy rozpakowywaniu dema zobaczysz komunikat o błędzie - przekopiuj demo na HDD i jeszcze raz rozpocznij instalację. Nie wiem do końca, dlaczego, ale demo jest dość "wrażliwe" i niekiedy, na niektórych czytnikach CD, sprawiało problemy. Tym niemniej po tym zabiegu grzecznie startowało.

Red Ace Squadron
(Small Rockets)

Gatunek: symulator/arcade
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, akcelerator, DirectX

Zręcznościowy symualotr lotu (sequel Master of Skies: Red Ace), w którym wcielamy się w pilotów z czasów I wojny światowej. Demo (zajmuje ok. 70 MB na HDD): gra adresowana jest wprawdzie raczej dla fanów Sieci - ale w trybie single mamy 3 misje treningowe: walkę powietrzną, bombardowanie fabryk i prostą misję bojową. Gra jest raczej bardzo rozbudowaną strzelaniną niż symulatorem - ale przyznam, że grało mi się bardzo dobrze. Tym bardziej że całe sterowanie ogranicza się do myszki i góra 2-3 klawiszy - jego opanowanie zajmuje dosłownie minutę. Sympatyczne!

Sea War: The Battles
(Terragame)



Gatunek: gra w okręty
Wymagania: PII 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 4 MB, DirectX

No wiecie - przeniesiona na komputer i w trzy wymiary klasyczna gra w okręty. Czy ktoś w to nie grał (na nudnej lekcji)? Inna rzecz - spróbujcie wygrać... Po prostu nie macie szans, komputer I TAK wygra. No ale zabawa zawsze jakaś jest. F1 wywołuje help screen.

Serious Sam 2
(Croteam)

Gatunek: FPP
Wymagania: P-300, 64 MB RAM, akcelerator z Open GL, DirectX, Win 9x/ME/NT/00

Radosnej rzeźni (i niech diabli wezmą fabułę! :)) w konwencji FPP ciąg dalszy. Jak pamiętacie, Sam w finale poprzedniej gry ruszył z kosmiczną krucjatą. Zobaczcie, jak mu poszło. :) Muszę przyznać, że wizualnie gierka jest bardzo ładna (piła mechaniczna, che, che - Doom się przypomina, nie?:)). Demo rozpakowuje się do TEMP-a i czyni to dość długo - niestety. Ale zajmuje 140 MB na HDD.

UWAGA! Demo startujemy z paska zadań!

Klswiszologia

Kursory	- sterowanie (także W/A/S/D)
Spacja lub R	- odskok/płyń w górę
F lub C	- odskok/płyń w dół
CTRL	- atak
Alt	- reload
[i]	- zmiana broni
1-5	- wybór broni
F1	- konsola
F2	- save
F3	- load
F4	- menu
F6	- quicksave
F9	- quickload
F11	- screenshot
F7	- rozpocznij nagrywanie dema
F8	- zakończ nagrywanie dema
Esc	- menu główne
P	- pauza
Alt + Enter	- tryb pełnoekranowy

Soul Reaver 2
(Eidos)

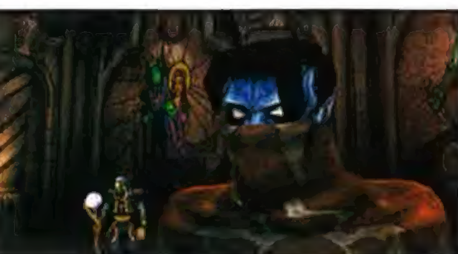
Gatunek: TPP
Wymagania: P-400, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator

Miłośnicy wampirów - możecie oblizać kły z radości - Raziel powraca. I to w efektownym stylu! Demo zajmuje jakieś 82 MB. Niestety ciężko podać mi więcej informacji, gdyż w demie nie było żadnej dokumentacji. Cóż...

Klawiszologia minimum

X	- akcja
C	- atak
Lewy shift	- widok zza głowy
S	- blokuj
Spacja	- skok
Enter	- menu wyboru
Z	- kucaj

UWAGA! Po odpaleniu dema radzę zrobić sobie herbatkę albo otworzyć paczkę chipsów i uzbroić się w sporą dawkę cierpliwości. Czemu? Bo teraz nastąpi PRZERAŹLIWIE długa cut-scenka (chyba z 10 minut!), w której to jesteśmy świadkami dłuuugiego i nudnego (dla nieznających angielskiego) dialogu pomiędzy Razielem i jakowymś ślepym jegomościem z magiczną lagą w ręku. I niestety w żaden znany mi sposób nie dało się im przeszkodzić w rozmowie. Po prostu trzeba to przeczekać i tyle.



Comanche 4
(Novalogic)





Gatunek: symulator
Wymagania: PII 450, 128 MB RAM, Win9x, akcelerator (tylko GeForce Lub Radeon!)

Tu chyba fanom symulacji nie muszę mówić (a poza fanami symulacji tego dema raczej nikt nie odpali :)). Po prostu - Commanche w całej krasie i dobrej formie. Do wyboru jedna misja. Musisz odeprzeć wrogą inwazję na wyspę: barki desantowe, piechota, inne helikoptery. Ciekawostką (dla mnie :)) jest możliwość ustawienia 'defaultowej' kamery przed rozpoczęciem lotu - FPP/TPP/kokpit. Grafika i efekty wizualne najwyższej klasy - ale też nic dziwnego, gra obsługuje tylko te najnowsze akceleratory. Takie życie. 100 MB na HDD.

Klawiszologia

- **Mysz**

LBM - ognia
RBM - namierzanie celu
Kółko (*) - zmiana wysokości lotu

Poruszając myszą, sterujesz helikopterem

(*) - o ile masz mysz z kółkiem

- **Klawiatura**

W/A/S/D - sterowanie (także klawiszami kursora)
Q/E - lekko w lewo/prawo
Z - niska wysokość (także Insert)
X - średnia wysokość (także Home)
C - duża wysokość (Także Page Up)
Shift - wznoszenie
CTRL - opadanie
Spacja - pop-up (cokolwiek by to miało znaczyć:)
Enter - ognia!
\ - kolejne cele
1-4 - kolejne systemy uzbrojenia
] i [- zmiana broni
G - podwozie
P - pauza
R - wiadomości
+/- - zoom mapy
F1 - widok FPP
F2 - kokpit
F3 - widok TPP
F4 - freelook
F5 - latająca kamera
F7 - briefing
F9 - waypointy
F10 - target mode
Scroll Lock - screenshot
Esc - bye
Klawiatura numeryczna - kamery



Stoked Rider
(Bongfish game)



Gatunek: sportowa/arcade
Wymagania: P266, 64 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator

Zasuwamy na snowboardzie po zaśnieżonych stokach. Radzę zacząć od tutoriala, pokazano tam kilka fajnych technik jazdy. Tylko czemu ten, co zasuwa na tej desce, wygląda jak ufoludek? To już słodka tajemnica producenta, jak mniemam. Oprócz treningu macie też jazdę dowolną i na czas.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
Spacja - skok + akrobacje (przetestujcie :))
M - muzyka on/off
F6 - sterowanie z klawiatury
F7 - sterowanie z dżoja

UWAGA! Użytkownicy Voodoo 1-3 - grajcie w 8-bitowej palecie kolorów.

Star Monkey
(Small Rockets)





Gatunek: Arcade
Wymagania: P200 MHz, 32 MB RAM, akcelerator

Arcade, remake typowgo kosmicznego shootera (my lecimy z doły, wróg z góry), ale wykonany w sposób wykorzystujący moc i procków, i współczesnych kart graficznych. Trzeba przyznać, że wygląda to dość imponująco, szczególnie gdy samemu grało się kiedyś np. w Zaxxon :).

Heh, postęp... Demo zajmuje 42 MB na HDD. U góry podczas gry widzicie cyferki - gdy dojdą do zera, demo kończy się. A szkoda, bo coś szybko zasuwają... Sterowanie klasyczne W/A/S/D albo kursory... Zresztą w menu jest możliwość redefinicji klawiszy i polecam tam zajrzeć.

Art is dead
(Small Rockets)



Gatunek: arcade
Wymagania: P2-233, 32 MB RAM, Win 9x/ME, DirectX

Ha! Czy wiecie, jak połączyć prostą (ale nie prostacką) grę zręcznościową z prezentacją największych arcydzieł europejskiego malarstwa na przestrzeni ostatnich kilkuset lat?

Otóż jedną z metod jest aktywne włączenie takowych dzieł do akcji gry. I tak wędrujemy po pewnym domu i napotykając na rozmaite obrazy, zaczynamy zabawę. Np. mamy "Słoneczniki" Van Gogha - atakują je szkodniki, które musimy zestrzeliwać (nie niszcząc jednak pożytecznych owadów). Na obrazie Matisse'a (bodaj... głowy nie dam) m.in. pewna sportretowana dama ciska w nas rozmaitymi przedmiotami - nasza w tym głowa, by żaden nie dotarł do celu. A tu jeszcze Andy Warholl posyła nam puszki zupy pomidorowej... Ciekawy pomysł, proste zasady, dobra zabawa. I można się dokształcić z historii sztuki. :) Polecam nawet tym, którzy zwykle nie przepadają za strzelaninami. Demo zajmuje coś koło 90 MB - i dość długo się instaluje (wstępnie rozpakowując się do TEMP-a). Można grać we dwoje naraz.

Sid Meier's Simgolf
(Firaxis)



Gatunek: sim/ekonomiczna
Wymagania: P-300, 64 MB RAM, Win 98/ME/00, karta grafiki min. 8 MB

To jest troszkę coś jak np. SimCity, z tym że budujemy własne pole golfowe (plus dodatkową infrastrukturę). Co więcej - możemy też na tymże polu zagrać w golf! Całość firmuje Sid Meier, a to nazwisko ma swoją wagę... Sympatyczna i nieco cukierkowata grafika może niektórych zmylić - ale ta gra jest bardziej złożona, niż wam się może wydawać. Warto przysiąść nad nią fałdów - choć demo polecam tylko fanom simów i zbliżonych gier ekonomicznych. Dość długo rozpakowuje się do TEMP-a i zajmuje ok. 75 MB na HDD.

UWAGA! Demo NIE działa na Win'95!

BONUS

Action Mag
Adventure Zone
Bonus 1
Bonus 2
Emu-Kouncik
Esensja
FPP Zone
Grunge Zone
RTS Area
Speed Zone
Sport Center
Strefa WWW
Tawerna RPG

STEROWNIKI

Glide Wrappers Pack - zestaw narzędzi umożliwiających uruchamianie gier napisanych pod GLide (VooDoo) na innych kartach 3D

Bing Bang

(RayLand Interactive)

Gatunek: arcade/symulator
Wymagania: P366, 64 MB RAM, DirectX, akcelerator (*)

Efektowna wizualnie strzelanka FPP w kosmosie. Siedzimy za sterami kosmicznego myśliwca, bronimy bazy (położonej wśród asteroidów) przed atakiem zwinnych myśliwców wroga - tak przynajmniej domniemywam, bo niestety producenci nie byli łaskawi poinformować potencjalnych klientów o klawiszologii, legendzie czy wymaganiach dema. Widać - nie zależy im? No to nam też :). 40 MB na HDD.

(*) - wymagania przybliżone



MegaRace 3

(WebSquad)

Gatunek: futurystyczna ścigałka
Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator (*), Win 95/98/00

Myślę, że ten tytuł jest dość dobrze znany graczom - więc tylko w skrócie: ścigałka po bardzo zakręconych trasach czymś w rodzaju podracera ze Star Wars, połączona z wykańczaniem konkurencji. Nie przepadam za takimi grami, ale nie mogę odmówić jej dynamiczności i grywalności. Nie mogę też odmówić jej pochodzenia z konsoli - widać, ze to konwersja. (Nie wiem, czy uwierzycie, ale w pewnej chwili wywaliła mi komunikat, że moja 8 MB karta pamięci do PSX 2 chyba nie funkcjonuje poprawnie - mi się też tak zdaje.)



Tradycyjnie - zero dokumentacji. Ale pochwalić trzeba, że w demie jest kilka trybów gry, a nawet podczas treningu możemy zdrowo pokombinować z opcjami jazdy. W sumie - wciąga, choć może nie na długo. Wskazany gamepad czy inna wajcha do sterowania. 65 MB na HDD.

Hardcore

Gatunek: akcja
Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/NT/XP/ME, akcelerator



Nnooo... niezłe - czołg porusza się w labiryncie i grzeje, w co popadnie. Ładnie zrobione, nie powiem. Kolorowe i dynamiczne. Oprócz niszczenia wroga zbierasz specjalne kryształy, które możesz przerabiać na energię, uzbrojenie, osłony itd.

UWAGA! Demo działa albo JEDEN DZIEŃ - jeśli gramy non stop albo RAZ (aż do wyjścia z niego). Zatem moja rada - jeśli już je uruchomiliście, grajcie, ile wlezie. (Swoją drogą, dość głupi pomysł - jednorazowe uruchomienie - jeśli chcecie znać moje zdanie.)

UWAGA! Grę uruchamiamy z paska zadań.

Klawiszologia



Kursory - sterowanie
LCTRL - ognia!
Alt - bomby
Esc - opcje
+/- - zoom kamery
1 - zamień kryształy na osłony
2 - zamień kryształy na amunicję
3 - zamień kryształy na bomby

Pontifex: Bridge Builder

(Chronologic)

Gatunek: symulacyjno-logiczna
Wymagania: P300, 32 MB RAM, akcelerator, DirectX, Win 9x/ME/00

Bardzo niewielka objętościowo gierka, ale z grywalnością odwrotnie proporcjonalną do objętości. Wiecie, co robimy - budujemy mosty. A potem puszczamy po nich pociąg, by sprawdzić, czy dobrze to zrobiliśmy. Słowami nie opiszę emocji, jakie wywołuje to demo. Powiem tak: włączyłem, żeby sprawdzić, czy w ogóle działa - a potem do końca dnia nie mogłem się oderwać. Gorąco polecam tak miłośnikom simów, jak i fanom gier logicznych. Na screenach może nie wygląda najlepiej - ale grafika ma tu naprawdę znikome znaczenie... Demo zawiera trzy misje.



PATCHE

Empire Earth 1.04
Europa Universalis 1.01
Polska Gola 1.01
Watchmaker Pl 1.01

PROGRAMY

Windows Media Player 7
DirectX 8.1 Win98/Me
DirectX 8.1 WinNT/2000
Agent Ransack 1.7.1 - bardzo dobre narzędzie do wyszukiwania informacji na dyskach
BitDefender Professional 6.3 - profesionalny system zabezpieczeń antywirusowych + osobisty firewall
HyperSnap-DX 4.22 - świetny program do przechwytywania obrazu; w obecnej wersji wyposażony jest w spory zestaw narzędzi do obróbki grafiki
Poradnik krzyżówkowicza 3.0 - jeżeli rozwiązujesz rebusy i inne - na pewno docenisz ten program
System=Windows 9x/NT

INDEKS DEM

Combat Command 2: Desert Rats!

(Shrapnel Games)



Gatunek: strategia turowa
Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Tradycyjna do bólu, turowa, z surową (chyba aż za bardzo) grafiką gra strategiczna. Demo zawiera jedną misję - Afryka, rok 1942, Alianci kontra siły Niemiec i Włoch. Raczej tylko dla największych fanów strategii. W dokumentacji macie pdf z instrukcją obsługi dema i sporą liczbą ciekawych informacji. 20 MB na HDD.

Gunlock

Instalacja
Włóż płytę do czytnika, po kilku sekundach instalacja powinna rozpocząć się automatycznie. Jeżeli tak się nie dzieje, prawdopodobnie masz wyłączoną funkcję automatycznego odtwarzania. W takim przypadku, aby zainstalować grę, kliknij przycisk Start umieszczony tradycyjnie w lewym dolnym rogu ekranu. Następnie kliknij Uruchom.... Pojawi się okienko. Wpisz D: Setup.exe (gdzie D: to litera napędu, do którego włożyłeś grę). Kliknij OK. Ewentualnie możesz zainstalować grę, podwójnie klikając kolejno Mój komputer, ikonkę napędu, w którym umieściłeś grę, i Setup.exe.

Wymagania minimalne:
- Procesor Intel Pentium 200 MMX (lub w 100% kompatybilny)
- DirectX 7.0
- Karta graficzna kompatybilna ze standardem Direct3D
- Karta dźwiękowa kompatybilna ze standardem DirectX
- CD-ROM co najmniej czterokrotnej prędkości
- 64 MB RAM
- 10 MB wolnego miejsca na twardym dysku
- Windows 98(r)/95

Wprowadzenie
Pod koniec dwudziestego pierwszego wieku świat jest pełen maszyn. Ludzie mają mnóstwo wolnego czasu, podczas gdy wymyślne roboty pracują za nich i spełniają wszystkie ich zachcianki.

W końcu ludzkość zrezygnowała z kontrolowania maszyn. Tym zaś zorientowanie się co do własnej absolutnej potęgi zajęło tylko kilka dni - świat ogarnęły ciemności.

Niepowstrzymywane przez nikogo, maszyny poczęły prowadzić ze sobą wojny. Wystąpiły także przeciwko ludziom. Ci desperacko zbierali swoje siły, lecz dawno już utracili inicjatywę.

W ostatnim zrywie losy wojny próbowano zmienić, wszczynając specjalny program kracnu. Ta nowa technologia stanowiła kombinację potężnego pancerza i zupełnie nowej energii uwolnionej z jądra ziemi.

Specjalna grupa sił specjalnych zaczynała właśnie testy prototypów nowego pancerza bitewnego, kiedy maszyny zaprzestały walk między sobą i skierowały połączone siły przeciwko ludzkości. Powierzchnia ziemi została zbombardowana z orbitalnych platform bombami neutronowymi. Tylko nieliczni ocaleli. Ludzie przegrali wojnę.

Kilka lat po tym zdarzeniu rodzaj ludzki znalazł się na krawędzi wymarcia. Maszyny skonsolidowały się, tworząc wielkie korporacje kierowane algorytmami zaprogramowanymi przez wielkie przemysłowe imperia na początku dwudziestego pierwszego wieku. Korporacje rządziły globem, podczas gdy niewielkie i odizolowane grupki ludzi wciąż walczyły, dzielnie stawiając opór.

Oto świat Gunloka
Spustoszona planeta zamieszkana przez wrogie maszyny.

Kilka porad
Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki zalecamy przejście poziomów treningowych (Training Level), które stanowią swoiste wprowadzenie do gry. Początkowo dowodzisz tylko Gunlokiem i Elintem. W późniejszych poziomach uzyskasz dostęp do kolejnych członków oddziału.

Gunlok jest w pełni trójwymiarową grą, dlatego będziesz musiał się nauczyć operowania kamerą, by sprawnie przemieszczać się po polu walki i dowodzić podwładnymi. Trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy (lub oba na raz - w zależności od tego jakich ustawień dokonałeś w menu opcji) możesz zmieniać położenie kamery.

Aby wybrać daną postać, kliknij ją lewym przyciskiem myszki. Teraz zaznacz lewym przyciskiem fragment gdzieś na polu walki, by wydać wybranemu bohaterowi rozkaz podążenia do wskazanego punktu. Klikając przeciwników wydajesz rozkaz do ataku, a na przedmiotach polecenie podniesienia ich. W ten sam sposób wydaje się rozkaz przeszukiwania stert rupieci (Junk Piles).

Klikając prawym przyciskiem jednego z bohaterów wywołujesz koliste menu z rozkazami.

Najedź na daną ikonę i pozostaw kursor nieruchomy - po chwili pojawi się podpis objaśniający.

Jeśli podniosłeś nowy przedmiot lub broń i chcesz z niej skorzystać, otwórz menu ulepszeń (Upgrade Screen), klikając stosowną ikonkę z kolistego menu. Teraz kliknij podwójnie przedmiot, którego chcesz użyć. Ewentualnie możesz zastosować metodę "przesuń i upuść" (najedź na pożądany przedmiot, a następnie przenieś go w pole odpowiadające prawej ręce bohatera, trzymając wciśnięty przycisk myszki).

Rozpoczęcie gry dla pojedynczego gracza
W menu głównym kliknij Single Player lewym przyciskiem myszki. W kolejnym kliknij New Game, aby rozpocząć właściwą grę, lub na Training Level, by uruchomić poziom treningowy. Jeśli chcesz się wycofać do poprzedniego menu, nie wybierając żadnej opcji, kliknij zakrzywioną strzałkę znajdującą się przy lewej krawędzi ekranu.

W trakcie gry zaznacz stosowną ikonę położoną na pasku zadań w górnym prawym rogu ekranu. Spowoduje to wywołanie menu (możesz to także zrobić, wciskając klawisz ESC). Wybierz Save Game, zaznacz jedno pole i kliknij je. Wpisz nazwę, a następnie kliknij OK. Aby wczytać (wznowić) uprzednio zapisaną grę, wybierz Single Player w głównym menu (pojawiającym się po uruchomieniu programu i wyświetleniu wprowadzającego filmiku). Teraz kliknij Load Game, a następnie wybierz z listy stan gry, którą chcesz wznowić. Kliknij ją, aby potwierdzić wybór.

Rozgrywka
Spacja - Włącza/wyłącza tryb aktywnej pauzy
Ctrl + Q - Szybkie wyjście z gry i powrót do Windows (UWAGA! Aktualna gra nie zostanie nigdzie zapisana i zostanie utracona!) Włącza/wyłącza okno konsoli
Print Screen - Zapisuje wygląd ekranu jako plik obrazu (Screenshot). Po wyjściu z gry znajdziesz go w stosownym katalogu
+ Zwiększa tempo gry
- Zmniejsza tempo gry

Miny i wabiki
R Kładzie minę ze zdalnie sterowanym zapalnikiem
F1 do **F12** - Detonuje kolejno rozmieszczone miny, tudzież uaktywnia wabiki dźwiękowe (np. F1 odpala pierwszą minę, F2 drugą itd.)
D - Jednocześnie detonuje wszystkie miny i uruchamia wszystkie wabiki
P - Kładzie minę z zapalnikiem zbliżeniowym
T Kładzie minę z zapalnikiem czasowym
O - Natychmiast wystrzeliwuje wabik dźwiękowy

Korzystanie z myszki
* Przesuń kursor do krawędzi ekranu, by poruszać się po polu walki.
* Przytrzymaj wciśnięty środkowy przycisk myszki i poruszaj kursorem, by przemieszczać się po polu walki. Możesz to też zrobić, trzymając jednocześnie wciśnięte lewy i prawy przycisk (parametry te można ustawić w menu opcji).
* Przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszki i poruszaj nią, aby regulować kąt, pod jakim obserwujesz wydarzenia.
* Kółko do przewijania tekstu - służy w grze do zbliżeń i oddalania kamery.
* Przytrzymaj wciśnięty lewy przycisk myszki i zakreśl prostokąt. Kiedy puścisz przycisk, zaznaczysz wszystkich znajdujących się wewnątrz prostokąta bohaterów.
* Kliknij lewym przyciskiem bohatera, aby go wybrać. Następnie kliknij dane miejsce, aby kazać mu tam iść. Przytrzymaj wciśnięty klawisz SHIFT, a następnie kliknij w kilku miejscach na polu walki, aby wyznaczyć punkty nawigacyjne. Trzymając wciśnięty SHIFT możesz też wydawać rozkazy, które zostaną automatycznie dodane do sekwencji. Kiedy używasz klawisza SHIFT, wyświetlane są także punkty nawigacyjne przydzielone innym bohaterom.
* Kliknij prawym przyciskiem gdzieś na pustym polu, aby anulować zaznaczenie postaci.
* Zaznacz bohatera prawym przyciskiem myszy, aby wywołać koliste menu.
* Wybierz jedną z postaci, a następnie kliknij środkowym przyciskiem w jakimś miejscu, aby je ostrzelać. Komenda ta jest szczególnie przydatna do niszczenia skrzynek, które mogą zawierać przedmioty.
* Kliknij szybko dwa razy jedną z postaci, aby wyśrodkować na niej widok.
* Wybierz jednego z bohaterów, przesuń kursor myszy nad stertę rupieci (kursor zmieni kształt patrz akapit niżej). Kliknij lewym przyciskiem - postać przeczesze stertę i wybierze z niej wszystko, co może okazać się użyteczne. Jeśli nic się nie znajdzie, pojawi się komunikat "Nothing".
* Zaznacz bohatera, po czym najedź kursorem na przeciwnika (kursor zmieni się). Kliknij lewym przyciskiem, aby zaatakować wroga.
* Trzymając wciśnięty klawisz Ctrl i przemieszczając kursor myszki, możesz regulować trajektorię lotu pocisków. Opcja ta jest szczególnie przydatna przy strzelaniu z granatnika.
* Aby wybrać bohatera, kliknij lewym przyciskiem myszy podświetlony przycisk znajdującym się na pasku zadań (górny prawy róg ekranu).
* Kliknij ten przycisk dwa razy (szybko), aby wybrać bohatera i wyśrodkować na nim widok.

Ekran gry
Kiedy wybierzesz jednego z bohaterów, wokół jego postaci pojawi się znacznik. Kolor znacznika odzwierciedla stan postaci. Jeśli jest zielony, nasz pupil jest w pełni sił. Kolor żółty oznacza, że oberwał. Czerwony znacznik ostrzega, że źle z nim. Więcej informacji o bohaterze znajdziesz na jego pasku zadań. W momencie gdy ujrzysz pole walki, z pewnością zauważysz, że jego większą część zakrywa czarna zasłona. Rozciąga się ona na wszystkie miejsca, których twoi podopieczni jeszcze nie odwiedzili, i zakrywa nie tylko krajobraz, lecz także przeciwników. Zasłonę można też usuwać dzięki wystrzeliwanym flarom.

W grze występują trzy typy znaczników pojawiających się wokół sylwetek przeciwników:

* Narożniki w kształcie litery L - wróg znalazł się w odległości umożliwiającej jego wykrycie, lecz nie jest jeszcze w zasięgu strzału.
* Narożniki w kształcie litery V - wróg znajduje się w zasięgu strzału aktualnie używanej broni.
* Narożniki w kształcie trójkątów - twój bohater trzyma tego przeciwnika na celowniku. Jeśli w menu rozkazów reakcji (Standing Orders) ustawiłeś "Always Attack" (zawsze atakuj), znacznik ten pojawi się przy wszystkich wykrytych przeciwnikach.

(Pionowy pasek po lewej stronie znacznika pokazuje jego wytrzymałość.)

Gunlok ma specjalny tryb rozpoznawczy, w którym pole walki przedstawiane jest z perspektywy pierwszej osoby (widzimy je oczyma bohatera). W trybie tym Gunlok może analizować dane techniczne wrogów, a także ostrzeliwać ich ogniem snajperskim ze znacznych odległości.

Pasek zadań
Pojawia się po prawej stroni ekranu (od góry). Kliknij tę ikonę lewym przyciskiem myszki, aby zmienić rozmiar paska. Kiedy pasek jest zminimalizowany, wyświetla mniej informacji, za to nie zasłania pola walki. Kliknij ikonę lewym przyciskiem myszki, aby wywołać menu.

Każdy twój bohater ma osobną sekcję na pasku zadań. Znajdziesz w niej informacje o zdrowiu, osłonach, broni, amunicji, formacji oraz sposobie reagowania. Jeśli dany bohater jest aktualnie wybrany, jego sekcja jest pod

Gunlock

świetlona. Miga ona na czerwono, gdy bohater jest atakowany. Znajdujące się w sekcji rozkazy mogą być też używane do kontrolowania bohatera:

* Kliknij sekcję lewym przyciskiem myszki, aby wybrać bohatera.
* Zrób to samo z wciśniętym klawiszem Ctrl, aby wybrać jeszcze jednego bohatera (i mieć zaznaczonych dwóch, trzech etc.).
* Zaznacz sekcję prawym przyciskiem myszki, aby wywołać koliste menu.
* Kliknij sekcję dwa razy (szybko lewym przyciskiem), aby wyśrodkować widok na bohaterze. Opcja ta przydaje się, kiedy znajdujący się poza polem widzenia bohater został nagle zaatakowany.

Stożek śledzenia przeciwnika oraz kręgi obrazujące zasięg wykrywania akustycznego, mogą przybierać jeden z następujących kolorów:

* Zielony - wróg pozostaje w trybie rutynowego patrolu i nie wykrył jeszcze żadnego z bohaterów.
* Niebieski - wróg został zaalarmowany i wykrył jednego z bohaterów. Wszyscy inni wrogowie, znajdujący się w zasięgu sygnału, także zostali zaalarmowani.

Skaner terenu (Terrain Scanner)

Jeśli aktualnie wybrany bohater dysponuje takim skanerem, na głównym ekranie pojawi się okienko z mapą. Możesz dowolnie regulować jego rozmiar, przesuwać je lub przyczepić do paska zadań. Istnieje możliwość wysłania aktualnie wybranych postaci w dowolne miejsce poprzez kliknięcie tejże mapy (lewym przyciskiem myszki).

Koliste menu

Jest to wywoływane menu, które służy do dowodzenia podkomendnymi. Wszystkim rozkazom z tego menu zostały przypisane klawisze (patrz klawiszologia). Aby wywołać koliste menu, kliknij jednego z bohaterów prawym przyciskiem myszki. A oto znajdujące się w tym menu ikonki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara):

* Kliknij Standing Orders lewym przyciskiem myszki, aby określić, jak bohater ma reagować na kontakt z przeciwnikiem (więcej na ten temat w akapicie "Rozkazy reakcji").
* Zaznacz lewym przyciskiem myszki Crouch/Conceal, aby bohater przykucnął. Jeśli każesz mu kucnąć w wodzie lub stercie rupieci, stanie się praktycznie niewykrywalny dla przeciwnika. Kliknij ponownie, a bohater wstanie.
* Kliknij Stop (lewym przyciskiem myszki), aby rozkazać bohaterowi zaprzestanie ruchu lub prowadzenia ognia.
* Zaznacz Upgrade (nie muszę chyba pisać, którym przyciskiem myszki?), aby wywołać ekran ulepszeń.
* Kliknij Ammo, aby wybrać typ amunicji wystrzeliwanej z aktualnie wybranej broni.
* Znacz prawym przyciskiem myszki lub użyj klawisz ESC, aby zamknąć koliste menu.

Rozkazy reakcji (Standing Orders)

Umieszczone w tym menu rozkazy pozwalają określić reakcję bohatera na kontakt z wrogiem oraz typ formacji, jaką utworzy grupa bohaterów.

Otwieranie ognia:
* Hold Ground - jeśli przeciwnik znajduje się poza zasięgiem ognia, bohater będzie stał w miejscu i nie ruszy się nawet o krok, by zaatakować.
* Always Attack - bohater będzie dążył do walki i zacznie strzelać, jak tylko wróg znajdzie się w zasięgu rażenia.
* Retaliate - bohater odpowie ogniem tylko wówczas, jeśli zostanie zaatakowany przez przeciwnika. Opcja przydatna podczas zwiadu.
* Never Fire   bohater ma stanowczy zakaz samowolnego użycia broni; będzie strzelał tylko wtedy, gdy wydamy wyraźny rozkaz.

Typy amunicji (Ammo Types)

Ikonka ta będzie aktywna tylko wtedy, gdy bohater ma broń. Wyświetlone są tylko te typy amunicji, jakie pasują do aktualnie używanej broni. Typ pocisków będących w użyciu jest podświetlony na czerwono. Kolor ciemnozielony sygnalizuje, że nie masz już ani jednej sztuki amunicji danego typu. Kliknij jeden z tych typów lewym przyciskiem myszki, aby naładować broń (oczywiście możesz to zrobić, używając klawiatury przez wciśnięcie 6,7,8,9 lub 0). Flary mogą być wystrzeliwane jedynie z broni plazmowej (z laserowej nie da rady). Są one przydatne do oświetlania czarnych, nieodkrytych obszarów przed wkroczeniem na nie.

Ekran ulepszeń (Upgrade Screen)

Ekran ten służy do zwiększania możliwości bohaterów poprzez wyposażanie ich w coraz to lepszą broń i ekwipunek. Okno po lewej stronie ekranu ukazuje bohatera wraz z jego ekwipunkiem. Każdy bohater ma kilka slotów, do których można przypisywać wyposażenie. Znajdują się one na ramionach, korpusie i głowie (w przypadku robotów). Przed użyciem jakiegoś przedmiotu trzeba go wcześniej umieścić w slocie znajdującym się w jednym z tych trzech miejsc. Okno tekstowe na samym dole wyświetla informacje o przedmiotach lub bohaterze. Obszar inwentarza (zajmujący prawą stronę ekranu) ukazuje przedmioty bohatera - są one posortowane w trzech kolumnach zawierających - kolejno: broń, amunicję i moduły. Obok każdego z przedmiotów wyświetlane są następujące informacje:

* Zielony w prawym górnym rogu wskazuje, że dany przedmiot jest aktualnie używany.
* Czerwony w prawym górnym rogu informuje, że bohater nie może użyć danego przedmiotu.
* Podświetlenie wskazuje, że dany typ amunicji może zostać załadowany do aktualnie używanej broni.
* Liczby przy amunicji wskazują, jak wiele jej jeszcze pozostało. Np. zapis 10/20 oznacza, że pozostało 10 naboi, przy czym pojemność magazynka wynosi 20.

Korzystanie z ekranu ulepszeń
* Kliknij strzałki znajdujące się w obszarze inwentarza, aby przesuwać pole z przedmiotami.
* Zaznacz lewym przyciskiem myszki przedmiot lub imię bohatera - a w oknie tekstowym pojawi się komentarz.
* Umieszczenie przedmiotu w slocie jest proste. Kliknij przedmiot z inwentarza i trzymając wciśnięty przycisk, przesuń go w żądany slot. Następnie zwolnij przycisk. Broń można umieścić jedynie w slocie prawej ręki (podobnie jak niektóre przedmioty można przyczepić tylko do korpusu czy głowy).
* Aby szybko przydzielić bohaterowi dany przedmiot, kliknij go dwa razy (szybko).
* Aby szybo uzbroić i podłożyć minę, kliknij ją dwa razy (szybko). Ewentualnie można posłużyć się klawiaturą (klawisze P, R i T).
* Celem przekazania danego przedmiotu z inwentarza innemu bohaterowi przeciągnij (trzymając wciśnięty przycisk) go do paska zadań tego bohatera. Ewentualnie kliknij przedmiot (lewym przyciskiem myszki), następnie ikonę Give, a w końcu bohatera, któremu chcesz go przekazać. UWAGA! Odbiorca musi znajdować się blisko. W przeciwnym razie nasz podopieczny będzie musiał dojść do partnera z drużyny.
* Aby wyrzucić (upuścić) przedmiot, przeciągnij go do krawędzi ekranu i puść przycisk w momencie, gdy wskaźnik myszki odpowiednio się zmieni. Można też kliknąć przedmiot, a następnie ikonę Drop.
* Aby opuścić ekran ulepszeń, kliknij ikonę Exit.
* Gdy chcesz obrócić bohatera, kliknij zaznacz go lewym przyciskiem, a następnie porusz myszką.
* Jeśli zamierzasz zmienić bohatera, którego dotyczy ekran ulepszeń, kliknij odpowiednią sekcję paska zadań (znajdującego się przy prawej krawędzi ekranu).

INNE

Aktywna pauza

Jest to znakomite rozwiązanie umożliwiające koordynowanie działań bohaterów - nawet w najgorętszych momentach walki. Podczas aktywnej pauzy akcja gry ulega zatrzymaniu, lecz wciąż możesz wydawać bohaterom rozkazy, a nawet tworzyć całe sekwencje. Wciśnij spację, aby włączyć aktywną pauzę. W dolnym lewym rogu ekranu pojawi się tekst Active Pause. W trakcie aktywnej pauzy możesz robić to samo, co w czasie toczącej się rozgrywki, tj. manipulować kamerą, poruszać się po polu walki, dokonywać zmian w ekranie ulepszeń etc. Wydane rozkazy zostaną mimo to wykonane dopiero po wyłączeniu aktywnej pauzy. Wciśnij spację, aby wyjść z trybu aktywnej pauzy. Bohaterowie zaczną natychmiast wykonywać wydane w trakcie pauzy polecenia. Ewentualnie możesz wprowadzić do akcji jednego z bohaterów, używając klawiszy 1,2,3,4 lub 5. Kiedy tylko to uczynisz, pauza kończy się automatycznie. W każdej chwili możesz unieważnić rozkazy wydane w trakcie aktywnej pauzy. Wystarczy po prostu wydać inne polecenie, a bohater zapomni o poprzednich.

Punkty nawigacyjne i sekwencje rozkazów

Punkty nawigacyjne i sekwencje rozkazów pozwalają w pełni wykorzystać możliwości strategiczne gry. Dzięki temu w sposób precyzyjny koordynujemy poczynania naszych podwładnych tak, by byli jeszcze bardziej zabójczy. Utworzona z punktów nawigacyjnych ścieżka jest zobrazowana przez połączone zieloną linią cyfry (numery kolejnych punktów). Czerwona linia symbolizuje rozkaz ataku. Wciśnij przycisk SHIFT (i przytrzymaj go). Pojawią się utworzone z punktów nawigacyjnych ścieżki przypisane wszystkim bohaterom. Możesz teraz wydawać rozkazy (z których powstanie sekwencja) tudzież dodawać nowe punkty nawigacyjne. Do usuwania istniejących punktów nawigacyjnych służy klawisz back slash ("\"). Zwolnij klawisz SHIFT, a bohater zacznie wykonywać zaplanowane czynności. Aby unieważnić tak powstałą ścieżkę złożoną z rozkazów i punktów nawigacyjnych, wystarczy wydać jakiś rozkaz (np. wskazać bohaterowi nowy punkt przeznaczenia).

Bardzo ważna jest kolejność rozkazów. Gdy na przykład każesz bohaterowi zaatakować i pójść w jakieś miejsce, zacznie on doń podążać cały czas strzelając. W przeciwnym razie (najpierw wydasz rozkaz dotarcia do jakiegoś miejsca, a potem ataku) bohater podąży we wskazane miejsce, a dopiero potem otworzy ogień.

Zachowanie przeciwników

Kiedy tylko zobaczysz któregoś z przeciwników, na pewno zauważysz, że towarzyszy mu stożek śledzenia oraz kręgi wykrywania akustycznego. Stożek obrazuje, co dany przeciwnik widzi, a kręgi, z jakiej odległości jest w stanie usłyszeć twoich bohaterów.

Kolor stożka i kręgów odzwierciedla stan przeciwnika:
* Zielony - przeciwnik jest w trakcie wykonywania rutynowego patrolu i nie wykrył jeszcze żadnego bohatera.
* Niebieski - przeciwnik jest zaalarmowany, gdyż wykrył jednego z bohaterów. Wszyscy inni przeciwnicy, którzy znajdują się w zasięgu, także zostali zaalarmowani.
* Czerwony - przeciwnik wykrył jednego z bohaterów i wycelował weń. Zniszcz drania, zanim zacznie strzelać.
* Pomarańczowy - przeciwnik stracił cel z oczu i próbuje znowu go namierzyć. Prawdopodobnie podąży do miejsca, w którym widział cel po raz ostatni, a jeśli nie uda mu się odnaleźć celu, po paru sekundach znowu powraca do rutynowego patrolowania.
* Purpurowy - niektórzy przeciwnicy używają alternatywnych metod skanowania przestrzeni, przed którymi nie można się ukryć.

Nie pozwól, aby twoi bohaterowie stali w miejscu i czekali jak barany na rzeź! Gunlok i Hark są dostatecznie szybcy, by biegać dookoła wolniej obracających się przeciwników i ostrzeliwać ich, nie narażając się na trafienie.

Ukrywanie się przed przeciwnikami

Bohaterowie mogą kryć się przed wrogiem na dwa główne sposoby.

* Chowając się za przeszkodami, takimi jak mury, skały i wraki etc. Zaś kucając można ukryć się za niższymi zasłonami.
* Dzięki maskowaniu się w wodzie lub stertach rupieci oraz dzięki używaniu komendy Crouch/Conceal (klawisz C). Zamaskowany bohater ma ciemniejszy kolor i jest prawie niewykrywalny. Czasem mimo wydania tej komendy, bohater nie może się zamaskować. Prawdopodobnie nie jest dostatecznie blisko sterty złomu lub woda w tym miejscu jest za płytka.

Skrzynki sterowania laserów (Laser Control Boxes)

Są to opancerzone skrzynki, które zawierają aparaturę sterującą i dostarczają zasilania do laserowych ogrodzeń. Aby wyłączyć takie ogrodzenie, trzeba użyć przełącznika ze skrzynki lub po prostu ją zniszczyć. Na nieszczęście w drugim przypadku odgłos eksplozji może zaalarmować przeciwnika. Niektóre ze skrzynek są silnie opancerzone i tylko Elint może je wyłączyć.



W krainie MAGicznej Akcji i reAkcji...

Qn'ik

Wiesz, jakie to uczucie, gdy twój tekst może przeczytać kilka(naście/dziesiąt) tysięcy ludzi? A chcesz się przekonać? Uruchom Action Maga...

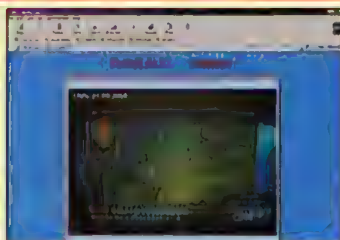
Tyle do napisania, a miejsca tak mało... Pewnie większość czytelników wie, co to jest AM i z czym to się je - ale zapewne niewielu pamięta jego początki. Inna rzecz, że ci, którzy pamiętają, wolą raczej zapomnieć. :)

Jeśli jednak jest jeszcze osoba, która nie natrafiła na AM i nie ma pojęcia, z czym to się je, to już spieszę wyjaśniać: Action Mag to zin (magazyn, taka elektroniczna gazeta) czytelników CD-Action, będący nieoficjalnym krewniakiem AR. W zamierzeniach miał być właściwie tylko przedłużeniem owej rubryki, jak i sceny czy suflera: miało się w nim również znaleźć miejsce na teksty autorstwa czytelników - jednak po kilku miesiącach zaczął żyć własnym życiem, coraz bardziej odchodząc od CDA i tematyki okołogrowej, orbitując zaś w stronę gigantycznego forum dyskusyjnego.

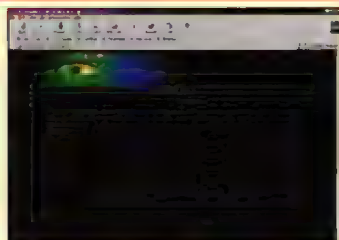
Zanim jednak ucieknę za daleko, czas wrócić do korzeni. Dawno, dawno temu, gdy jeszcze pisywałem listy do CDA, stale namawiałem Smugglera do uruchomienia "bazy tekstów" (nazwałem ją wówczas roboczym tytułem "Action Mag"), w której znalazłyby się wszystkie archiwalne teksty z CDA, tipsy etc. Wreszcie podczas jednej rozmowy na IRC-u postawił sprawę jasno: "Chcesz? Zrób to sam - ja tylko zamieszczę". No i zacząłem robić, niestety zupełnie się wtedy nie znałem ani na htmlu, ani na grafice (dzisiaj też mi się bardzo nie polepszyło:), a niestety nie miał mi kto wtedy pomóc. Sklеciłem więc coś, czego w tym momencie mogę się tylko wstydzić - pierwszy numer miał w sumie 10 tekstów, zostało w nim też zamieszczone 6 listów, które z różnych przyczyn nie mogły wejść do AR. W tym numerze na CD możecie zainstalować już 21 numer maga. Od czasu pierwszego numeru trochę się zmieniło. Oto kilka suchych faktów:

- W AM pojawiło się PONAD 1200 (to nie błąd w druku, słownie: tysiąc dwieście - sam nie mogłem w to uwierzyć - dziękuję Cichq'owi za policzenie) TEKSTÓW!!!
- AM miał kilka swoich list dyskusyjnych, z których jedna jeszcze nawet ponoć egzystuje.
- W magazynie można znaleźć kilkanaście niezależnych kącików tematycznych - od książek, poprzez samochody, po Star Wars. Ich krótkie zestawienie możecie znaleźć w tabelce.

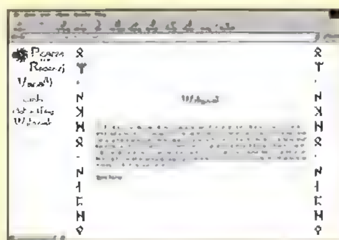
MAGI W MAGU, CZYLI KĄCIKI:



NA LUZIE
W sumie to ciężko coś napisać... aha, dzień dobry, Lamer kurdę jestem.-) Żeby nie było, prowadzę zakładki o nazwach Na Luzie oraz Pomocna Dłoń. Prowadzę również rower na czterech kółkach, ale to tylko dlatego, że te boczne się "zapiekły" i nie mogę ich odkręcić! A wracając do tematu... to szczerze pisząc, nie ma do czego wracać - kąciki sobie są, mają nawet zawartość, a wy łaskawcy, czasami je przeglądacie, aby następnie stwierdzić, iż są "badziewne" :-) No nie, takich opinii jeszcze nie było, w sumie to problemem jest brak jakichkolwiek opinii od Was. Ha, mam okazję, więc chciałbym Was prosić o skrobnięcie do mnie kilku słów, w temacie: co Wam się podoba, a co nie - jeśli łaska:-) Odpowiednie adresy znajdziecie oczywiście w stopkach "moich" zakładek w AM. Na zakończenie pozdrowię jeszcze tylko Ciocię:-P Czymcie się i rychłego zagrania w Duke Nukem Forever!! (Lamer)



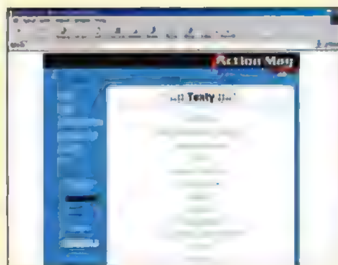
OPOWIADANIA
Dojrzałe dziecko Wiedźmy - jeden z popularniejszych kącików w AM. Owa osobniczka skrzętnie dba o dobry poziom tekstów, stosując rzadko spotykane w AM sito. W kąciku znajdują się opowiadania czytelników - często stałych bywalców, jak np. Eddiego. Kącik ten również ze względu na wielce niebanalną oprawę graficzną, pominięty przy przeglądaniu AM być nie może!



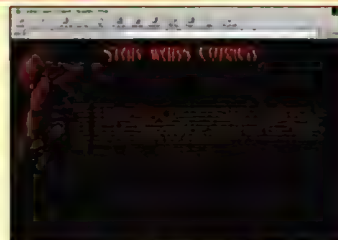
KSIĄŻKI
Ten kącik jest dla ludzi, którym nieobca jest błogość zanurzania się w literaturę; dla ludzi znających uczucie niemożności odłożenia na bok książki, mimo że oczy już bolą od czytania, a za pięć godzin budzik wedrze się eksplozją w błogą ciszę snu; dla ludzi, którzy z euforycznym zniecierpliwieniem oczekują rozwiązania akcji, mając jednocześnie podświadome pragnienie, aby ono nigdy nie nastąpiło, aby książka budowała nastrój i przenosiła w świat marzeń i fantazji bez końca. Jeśli należysz do tego elitarnego grona szczęśliwców - kącik "Książki" w Action Magu czeka na Ciebie. (Phnom Penn)



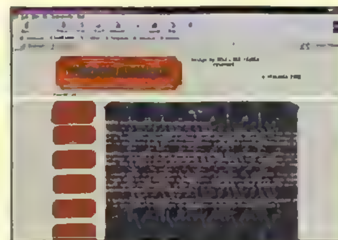
KĄCIK MUZYCZNY
Kącik Muzyczny powstaje we współpracy z Eldem, S_NicKiem oraz +iommim+. Jest chyba jedynym miejscem w CDA, w którym Czytelnicy mogą swobodnie wypowiadać się nt. muzyki, której słuchają. W KM dominuje muzyka metalowa, ale teksty o innych gatunkach są równie mile widziane. KM zawiera takie działy jak: teksty i recenzje, tłumaczenia piosenek, tabulatury, listy oraz linki. Ukazuje się w AM od ponad roku i stale prężnie się rozwija. Zapraszam wszystkich serdecznie! (HEX2000)



AMFILM
Jak sama nazwa wskazuje, jest to dział w Action Magu poświęcony kinematografii. Znajdziecie tutaj recenzje oraz opinie czytelników dotyczące różnych ciekawych tematów związanych z filmami, reżyserami, aktorami, operatorami, statystami i ogólnie całym tym bajzlem, który wiąże się z kinem. Wewnątrz znajduje się również osobny dział zajmujący się muzyką filmową i twórcami tejże. AMFILM to jednym słowem coś, co każdy kinoman kupujący CDA powinien zobaczyć. (troy)

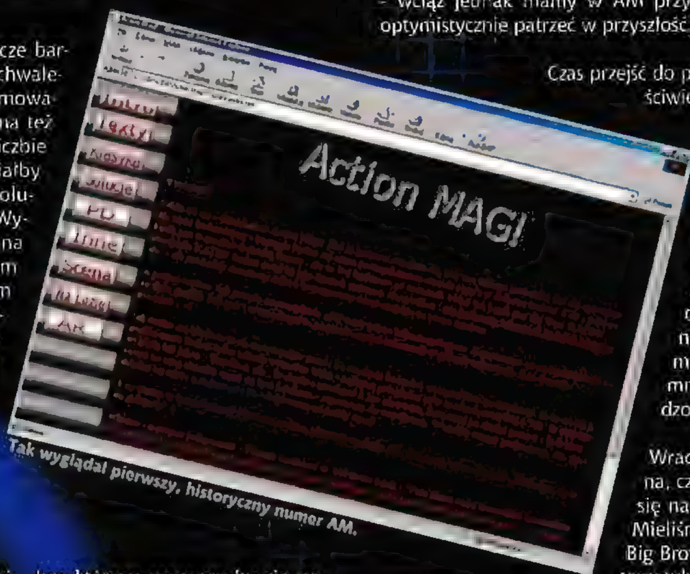


STAR WARS CORNER
Star Wars Corner - najlepszy kącik Star Wars w poznanej części Galaktyki. Po półtora roku ktoś wreszcie o nas pomyślał i mamy szansę się zareklamować w gazecie :] Mamy nadzieję, że dostarczymy Wam wystarczającej dawki rozrywki, żebyście nas zapamiętali! :] (Autorzy: Naczelny - Victorius Vice - Strathos + Redakcja)



PROGRAMISTA
Pewnego dnia w głowie dwóch szalonych nastolatków: PELEgo i Henia zaświeciło światełko. Postanowili stworzyć kącik o programowaniu, który nazwali "Programista". W kąciku tym piszą o wszystkim, co ma związek z programowaniem. Są teksty dotyczące: webmasteringu, QBasica, DelphiX, Pascala i innych języków programowania. Można też znaleźć ciekawe programy. Każdy, kto zna się na programowaniu i potrafi napisać coś sensownego, zostanie mile przyjęty w redakcji. Zapraszamy do czytania i pisania! (PELE)

- AM ma swój popularny kanał na IRC-u (#actionmag)
- Niedawno nastąpiła premiera internetowa AM - na stronie www.actionmag.despi.net. Tamże dział "Action Mag": można zeń ściągnąć wszystkie numery AM, jakie ukazały się do tej pory w CDA.



Tak wyglądał pierwszy, historyczny numer AM.

Mógłbym tak wymieniać jeszcze bardzo długo. Jednak poza pochwaleniem się osiągnięciami i reklamowaniem Action Maga ten tekst ma też na celu podziękowanie dużej liczbie ludzi, bez których AM nie miałby szans powstać i/bądź wyewoluować do dzisiejszej postaci. Wybaczcie, proszę, tę prywatę na łamach magazynu. Sam jestem zdecydowanie przeciwny takim praktykom, jednak w tym wypadku ma ona całkowite uzasadnienie - nikt za pisanie do AM nigdy nie dostał ani grosza, chcę więc, aby wszyscy wiedzieli, że ich praca nie pozostała niezauważona.

DZIĘKUJĘ

Przede wszystkim Smugglerowi - bez którego magazyn by się po prostu... nie pojawił. [Nie ma za co - Smg.] Dziękuję też najukochańszej istocie w moim życiu: Ani "Devi" Wojewódzkiej, za pomoc w ciężkich początkach. Składam też wielkie podziękowania osobie, której ksywka jest najbardziej nietrafna, jak to tylko możliwe, a mianowicie Lamerowi: ciebie niewiele widać, ale zrobiłeś dla AM więcej niż spora część innych redaktorów razem wziętych. Dziękuję Wam wszystkim (kolejność całkowicie przypadkowa, pewnie i tak o połowie ludzi zapomnę - z góry przepraszam): Pazool, Polo, Klepa, Rathan, Gen Kendlay, scream, Broos Li, Baton, Ijon, Wiedźma, Phnom Penh, Eddie, Łukasz Małecki, troy, Camillo, Eld, Szymon456, Archwi... coś tam, tow. Bierut, HEX2000, DajMonJon, Donald, Yaro, Fishbone, Mroofka... Ile osób wymieniłem? Ledwie kilka - a na najszczersze podziękowania zasługuje każdy, kto przyczynił się do rozwoju AM. Część już przestała być aktywna, niektórzy wyemigrowali do płatnych serwisów czy gazet - wciąż jednak mamy w AM przypływ świeżej krwi, co pozwala optymistycznie patrzeć w przyszłość.

Czas przejść do podstawowej kwestii: o czym właściwie jest ten magazyn. Cóż, ludzie tam piszą na każdy nurtujący ich temat - a tekst ukaże się zawsze, jeśli tylko jest napisany w miarę składnie i poprawnie, tudzież nie narusza prawa i dobrych obyczajów. Z dużym ukontentowaniem obserwuję, że im AM jest starszy, tym lepsi autorzy doń piszą. Czasem, gdy patrzę również na styl "weteranów" i przypomnę sobie ich pierwsze teksty, duma mnie rozpiera, gdyż widzę, jak bardzo ten magazyn ich rozwinął.

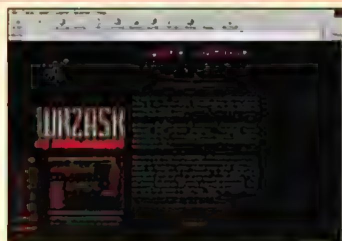
Wracając do tematyki - jest przeróżna, często trudna, zwykle koncentruje się na tym, co akurat jest na "topie". Mieliśmy więc np. wielką dyskusję o Big Brotherze, ale często bywa i tak, że tematyka jest niezwykle poważna - choćby refleksje po katastrofie w Ameryce. Choć naturalnie nie brak też typowych dla graczy tematów... Nie chcę jednak tego tekstu przedłużać, żeby nie zabrać miejsca prowadzącym kąciki. Kończąc zapraszam do czytania AM i - przede wszystkim - do pisania. Mówię Wam, to wciąga...

INFO

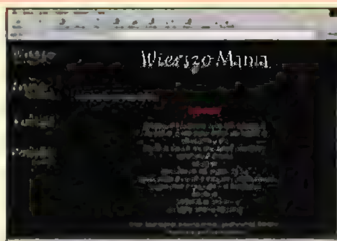
Producent: setki ludzi, których nie sposób tu wymienić **Minimalne wymagania:** komputer, brak wstrętu do czytania, IQ > 100, Cover CD z CDA

Internet: www.actionmag.despi.net - dział download

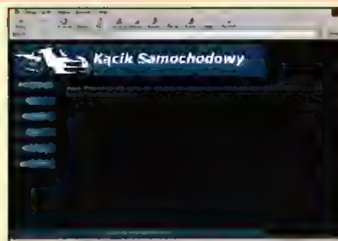
MAGI W MAGU, CZYLI KĄCIKI:



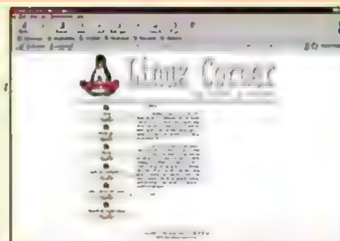
WRZASK O PÓŁNOCY
W dobrym smaku jest bać się tego miejsca w Action Magu. Jest to kącik poświęcony horrorom, dreszczowcom i innym pokrewnym gatunkom. Co istotne, nie ogranicza się tylko do filmów, autor o ksywce scream (wyjaśniającej bardzo dużo) zajmuje się też opisywaniem lepszych książek, podaje również bogate biografie twórców - tak reżyserów, jak i pisarzy.



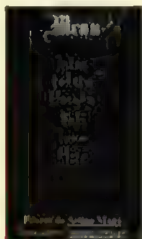
WIERSZOMANIA
Bądź tu mądry i pisz wiersze - chciałoby się rzec, do tego również namawia prowadzący WierszoManię - Jaco. W kąciku znajdziecie tak wiersze czytelników AM, jak i klasyczne. Zainteresowanych poezją nie trzeba chyba namawiać do odwiedzenia kącika...



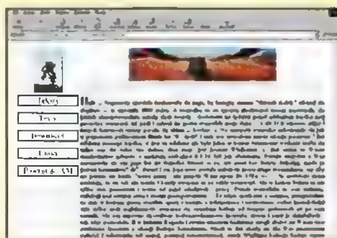
AM CARS
Dwóch stałych narzekaczy (głównie na małą ilość miejsca na kącik) - mikaczu&mroofka wzięło się za prowadzenie kącika o wszelkich pojazdach czterokołowych. Także recenzje, relacje, newsy ze świata motoryzacji i full innych ciekawych rzeczy.



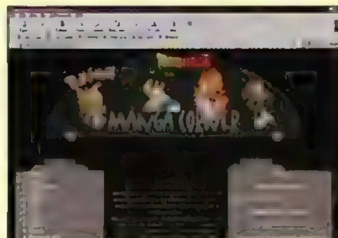
LINUX CORNER
Kącik Linux Corner prowadzony jest przez Tiika, autora popularnego serwisu linuksowego linux.gery.pl. W kąciku pojawiają się teksty omawiające cechy Linuxa, oprogramowanie, obsługę. Publikowane są również odpowiedzi na listy Czytelników. Kącik przeznaczony jest dla początkujących



RPG CHAMBER
Kącik poświęcony wszystkiemu, co jest związane z trzema magicznymi literami: RPG. Coś dla siebie znajdą tu zwolennicy zarówno tradycyjnych, odgrywanych z Mistrzem Gry sesji, jak i ich młodszych, komputerowych braci - cRPG. Nie zabraknie również materiałów dla ludzi pochłoniętych karciankami, szczególnie Magic the Gathering. Teksty, poradniki, scenariusze, recenzje nowych systemów. Krótko mówiąc, wszystko to, co jest potrzebne, by w pełni cieszyć się bogactwem świata RPG. (Gregor & Claygirl)



DWA KÓŁKA
Dwa kółka, kącik autorstwa Yaro w całości poświęcony jest jednośladom napędzanym siłą mięśni. Czyli: rowery, rowery i jeszcze raz rowery. Nie jest to kącik dla amatorów (choć i oni zawiedzeni być nie powinni), za to ludzie, dla których kolarstwo jest całym życiem, na pewno będą usatysfakcjonowani. W Dwóch Kółkach znaleźć można zawsze praktyczne rady, testy części i wiele więcej.



MANGA CORNER
Manga Corner - kącik prowadzony przez Camilo, znaleźć tam można teksty tak o Dragon Ballu i Pokemonach, jak i mangach nieco ambitniejszych. Dla wielbicieli tego typu sztuki - pozycja obowiązkowa.



STREFA 51
Strefa51, jak sama nazwa wskazuje (ludziom obeznanym z tematem), zajmuje się wszelkiej maści zjawiskami paranormalnymi, UFO i wszystkim tym, bez czego nie mógłby żyć przeciętny wielbiciel X-Files.



wirtualny świat

(0PREFIX22) 519 69 69

Pracujemy: poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰, w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | GAMEBOY

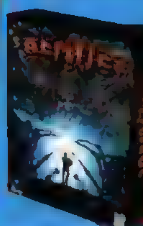
ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA: Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS WarCraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002



Zamawiając przed premierą grę Warcraft III **otrzymasz GRATIS** SACRIFICE (3CD) PL

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer.

PREMIERA: LUTY 2002



Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might and Magic IV **otrzymasz GRATIS** grę BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL

WIZARDRY 8



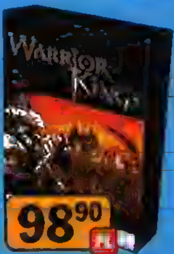
Poznajesz ogromny świat fantazji i tajemnicy. Fascynująca grafika 3D, niespotykana dotąd w grach RPG. Gra [illegible]

PREMIERA: LUTY 2002

Zamawiając przed premierą grę Wizardry 8 **otrzymasz GRATIS** grę TRAFFIC GIANT GOLD PL



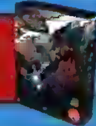
WARRIOR KINGS



Warrior Kings jest rewolucyjną trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego [illegible]

PREMIERA: MARZEC 2002

Zamawiając przed premierą grę Warrior Kings **otrzymasz GRATIS** grę GIANTS PL



GOTHIC



Gothic to [illegible] gra role-playing charakteryzująca się [illegible] dopracowaną grafiką 3D, wspaniałym sce[illegible]

PREMIERA: MARZEC 2002

Zamawiając przed premierą grę Gothic **otrzymasz GRATIS** grę JAGGED ALLIANCE 2,5 PL



NAJTAŃSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Coś Nowego

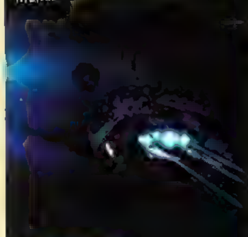
• LOTR: książki, film i... gry

Od polskiej premiery "Lord of the Rings", czyli po naszemu "Władcy Pierścieni", dzieli nas jeszcze kilka dni, jednak atmosferę wyczekiwania i... święto dla wszystkich tych, których urzekła historia o Wojnie o Pierścień, daje się wyczuć już teraz. Z tym większą radością informujemy, że już wkrótce dane nam będzie wziąć w niej udział. A to za sprawą Vivendi, właściciela m.in. Sierry i Blizzarda, które zdołało zapewnić sobie prawa do adaptacji tzw. "trylogii" ("Drużyna pierścienia", daw. "Wyprawa", "Dwie wieże" i "Powrót króla") J.R.R. Tolkiena. Wieść ta cieszy tym bardziej, że w informacji prasowej, w miejscu, gdzie wymienia się potencjalne platformy dla tych tytułów, obok modnych ostatnimi czasy (signum tempori...) "next-gen-konsoles" stoją poczciwe pecety!

Nawiasem mówiąc, to już drugi z poważnych wydawców, który pragnie uszczęśliwić graczy (i siebie) interaktywnymi Władcami Pierścieni. Prawa do wykorzystania w grach elementów filmowego tym razem "Władcy Pierścieni" zapewniło sobie Electronic Arts.

• Darkspace klient - za darmo

Wszystkich tych, którzy mieliby ochotę spróbować, jak smakują gry typu massive multiplayer-only space combat, a więc te w stylu Wing Commander, TIE Fighter czy StarLancer, lecz tym razem rozgrywane wyłącznie przeciw żywym przeciwnikom, mają szansę to uczynić. W kliencie Darkspace bowiem, programie umożliwiającym rozgrywkę za pośrednictwem płatnego - niestety - Playnet.com, znaleźć można zarówno tutorial, jak i obszerne przedstawienie gry. Być może też po zapoznaniu się z nimi łatwiej będzie znaleźć te skromne 10 dolarów na miesięczny abonament?



• Delta-Green

Jak informują nasi polowi agenci, programiści z Flying Lab Software po ukończeniu prac nad Rails Across America skoncentrowali wszystkie wysiłki na ujawnieniu dziejowego spisku, w jakim uczestniczą rządy najpotężniejszych państw świata i... Obcy! Projekt ten, opatrzony kryptonimem Delta-Green i bazujący w dużej mierze na idei H.P. Lovecrafta, człowieka odpowiedzialnego również za naświetlenie kwestii niejakiego Cthulhu (który nie

GATUNEK: **TPP**

Hitman 2: The Silent Assassin



■ **Campari**

Nie będę wypisywał, jakie to złe są gry w stylu pamiętnego HITMANA, jak wpływają na "nieświadome niebezpieczeństwa, nieukształtowane młode umysły", gdyż po prostu nie mam ochoty na spam, wirusy i wąglika:) od fanów ww. tytułu. Postaram się za to przybliżyć wam drugą część tej, mówiąc delikatnie, krwawej serii.

Otóż, grę zaczynamy w malutkim klasztorze na Sycylii, gdzie nasz bohater kończy... hmmm... rehabilitację? W każdym razie porzucił dawną profesję (czyli zabijanie na zlecenie) i nie ma zamiaru do niej wracać. Jednak zostanie do tego zmuszony... (inaczej nie byłoby zabawy, czyż nie? :)). Przyznacie, że początek historyjki jest całkiem, całkiem. Gdy przejrzałem listę osób pracujących nad H2 i znalazłem wśród nich kolesia zajmującego się (zawodowo!) pisaniem scenariuszy, nie zdziwiłem się. Już samo miejsce akcji teasera (czyli efektownego wstępu) zostało wybrane bez pudła. (Wyobraźcie sobie ten klasztor, Sycylia, słoneczko, włoska mafia, pizza, AC Milan i te sprawy :P.)

Panowie z Eidos zatrudnili niedawno kilku nowych, ponoć rewelacyjnych, programistów z Kanady. Ich pierwszą wysokobudżetową produkcją (a zarazem debiutem w ich lidze) będzie właśnie H2. Także o grafikę powinniśmy być raczej spokojni, w końcu nowe nabytki Eidosa z pewnością zechcą "zabłysnąć" przed całym światem. Co ciekawe, w pecetowej wersji gry dostępny będzie rozbudowany tryb FPP, a na PSX2 i X-BOX wyłącznie TPP, zapewne dla uniknięcia dwukrotnej obróbki całej grafy.





Gameplay, czyli grywalność, ma być jeszcze większa niż w "jedynce" (jak to możliwe?!), a to dzięki wciągającym mi sjom, nieograniczającym się tylko do "obczajania" terenu, strzelania ze snajpery czy też gry na pianinie (zabawy ze struną fortepianową:)). Co powiecie na taką akcję: wkradamy się do szpitala, obezwładniamy chirurga, przywdziewamy jego wdzianko, wchodzimy na salę operacyjną, skalpelik w dłoń i... już po jednym z największych bossów miasta!

Chyba każdy, kto miał nawet najmniejszy kontakt z pierwszą częścią HITMANA, przyzna, że muzyka odgrywała w niej znaczącą rolę. Nie inaczej jest tym razem. Jesper Kyd, przy udziale Radio Philharmonic Orchestra z Budapesztu, skomponował wgniatającą w ścianę ścieżkę dźwiękową, stanowiącą połączenie techno, trance'u i chóru kościelnego (iście wybuchowa mieszanka!).

Na sam koniec dodam, ku uciesze wszystkich wirtualnych morderców, że w H2 będzie można zasejwować grę w dowolnym momencie, choć autorzy nie obiecują bynajmniej nieograniczonej liczby save'ów. Cóż, nie pozostaje nam nic innego, jak przysiąść do "jedynki" i trochę poćwiczyć. W końcu HITMAN 2 nie zapowiada się na łatwe wyzwanie...

PS Niedługo rozpoczną się prace nad serialem opartym na przygodach Hitmana!

ⓘ **Hitman 2**

■ Producent: Eidos

Już niedługo w to zagramy!

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD,
  obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY W MARCU 2002 ROKU!

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl



Coś Nowego

jest martwy, mimo że spoczywa wiekami...), ukazywać ma badania i walkę niewielkiej grupy uświadomionych z tymi, którym żywotnie zależy na utrzymaniu spisku w tajemnicy. Na szczęście dla sprawy niezłomnym poszukiwaczom prawdy z Flying Lab Software dopomagają twórcy papierowego Delta-Green - Dennis Detwiller, Scott Glancy oraz John Tynes, więc najprawdopodobniej zdołają oni doprowadzić ją do szczęśliwego finału, jaki zapowiadany jest na rok 2003.

• Settlers 4: Misje Dodatkowe i misje Trojan

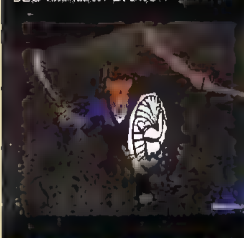
W styczniu w sklepach w całej Polsce pojawiła się najnowsza część doskonałej strategii Settlers 4 zatytułowana Misje Dodatkowe. Znajdziemy w nim:

- Zintegrowany z grą edytor misji, dzięki któremu, możesz stworzyć własne mapy zarówno dla trybu jednego gracza, jak i dla gry wieloosobowej
- 5 zupełnie nowych kampanii (w sumie 55 misji w całej grze)
- 16 nowych map do rozgrywki w pojedynkę, z których każda posiada swoją własną historię oraz niepowtarzalny scenariusz
- 18 nowych map do rozgrywki dla wielu graczy w sieci LAN i Internecie
- Trzystopniowa możliwość regulacji prędkości rozgrywki
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

Settlers 4 Misje Dodatkowe ukażą się w polskiej wersji językowej w cenie 49,90 zł. Natomiast na przełomie marca i kwietnia ukaże się kolejny dodatek zatytułowany Misje Trojan z nową rasą.

• Sol rekordzistą wszech czasów!

Sony Online Entertainment poinformowało z dumą w oficjalnej notce prasowej, że ich najnowsze rozszerzenie Everquests (najprawdopodobniej najpopularniejszego MMORPGa na świecie) - The Shadows of Luclin, jest pierwszą pecetową grą w ogóle, jaka pierwszego dnia znalazła - uwaga - ponad 120 000 klientów! Brawo!



• Take-Two = Microsoft?

A jeśli już o Microsofcie mowa: wg Business Week ten informatyczny gigant szuka kolejnego producenta, który miałby wzmocnić gałąź komputerowej rozrywki - czyt. gier. Co ciekawe, analitycy niemal zgod-

GATUNEK: SIM

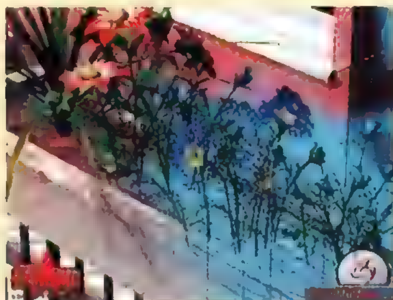
Republic: The Revolution



■ CormaC

Od czasu do czasu zdarza się, że z powodzi sztampowej masy niewiele się od siebie różniących produkcji daje się wyłowić grę absolutnie wyjątkową i niepowtarzalną, zarówno w danym gatunku, jak i w szerszej skali. Tytuły, takie jak Civilization, Doom czy Tomb Raider (nie lubię tej gry, ale fakt jest faktem) były punktami zwrotnymi, łamały konwencje i tworzyły nowe standardy. Wszystko wskazuje na to, że poczesne miejsce w tym jakże chwalebnym gronie zajmie wkrótce Republic: The Revolution, nieznanej londyńskiej firmy Elixir Studios. Już teraz serwisy internetowe prześcigają się w superlatywach.

Mamy rok 1991, niezwykle ważny dla współczesnej historii. 26 XII formalnie rozpada się Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich, pozostawiając na mapie całą rzeszę niepodległych państw i państewek. Inwencja twórców gry sprawiła, że wśród nich znalazła się także malutka Republika Novistrany (da się to tłumaczyć jako "Nowe Państwo"), w której natychmiast rozpoczyna się bezwzględny wyścig do władzy, do fotela prezydenckiego. Jednym z zawodników w tym biegu będzie ten, kto włoży do napędu płytkę z Republic.







Zmagania zaczynamy praktycznie od zera, z jednym tylko współpracownikiem - małą, sekretną siedzibą, znikomym lokalnym poparciem oraz wielką ambicją. Maksymalnie 16 pozostałych ugrupowań, sterowanych przez innych graczy bądź komputer, zrobi absolutnie wszystko, by cię powstrzymać i położyć własne łapska na "koronie". Najbardziej wpływowy będzie, rzecz jasna, obecny prezydent, który - zwyczajem większości polityków - nagnie każdą granicę, byleby nie dać się zepchnąć ze stołka. Brzmi znajomo? Niestety...

Gracz, jako przywódca frakcji, do wyboru będzie miał jedną z pięciu swoistych "klas" postaci polityka, biznesmena, przestępcę, przywódcę religijnego oraz generała. Do własnych celów będzie mógł wynajmować, rekrutować oraz nakłaniać całe



Symulacja państwa?

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?

WARRIOR KINGS

Już 1 lutego 2002 absolutnie nowa, totalnie odlotowa strona

Informacje prosto ze źródła

Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!







(0-22) 519 69 69

PROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROIDS

Coś Nowego

nie wskazują, że miałoby nim być Take-Two Interactive, wydawca m.in. Maxa Payne'a, Duke Nukem Forever (...z trudem, ale jednak, powstrzymujemy się od komentarza!) czy okrzykniętego przełomem w grach Grand Theft Auto III. Nie jest więc wykluczone, że już wkrótce znaczek Take 2 ustąpi logo Microsoftu... Czy to dobrze, czy źle - zobaczymy.

• Morrowind dla kolekcjonerów

Jako że tradycja wersji kolekcjonerskich zdaje się ugruntowywać także i w kraju nad Wisłą, warto wiedzieć, co planuje Bethesda w



"The Collector's Edition" swego Morrowinda. A znaleźć w niej można, naturalnie prócz samej gry, całkiem sporo: krążek z soundtrackiem z gry, skomponowanym przez Jeremy'ego Soule'a (twórca

muzyki m.in. do Icewind Dale), figurkę Świętego Strażnika Świątyni Mrocznych Elfów, kolorową księgę zawierającą szkice, projekty i rendery z gry i wreszcie - ogromną mapę Świata Morrowind! Cóż, nie wiem jak wy, ale ja zaczynam już zbierać kasę.

• Kreed

Napór rosyjskich grup developerskich na rynek gier komputerowych trwa, poszczególne jego fale zaś zaczynają nie tylko ciekawić, ale wzbudzać autentyczny podziw! O ten ostatni nietrudno, zwłaszcza w przypadkach takich jak Kreed - first person shootera tworzonego pod egidą Russobit-M przez Burut Software. I choć bliższe szczegóły dotyczące tego projektu nie są - jak dotąd - znane, to wystarczy zaledwie spojrzeć na reprezentują-

zastępy postaci, takich jak gwiazdy kultury masowej czy duchowni, zaskarbiając sobie poprzez ich udział poparcie różnych warstw i grup społecznych. Sposób zdobywania poparcia zależy tylko i wyłącznie od indywidualnego gustu i podejścia gracza. Zamieszki uliczne? Blokowanie dróg? Akcje charytatywne? A może szantaż i obrzucanie błotem ważnych figur innych partii? To tylko niektóre spośród setek możliwości. Natchnienie znaleźć można było w naszych ostatnich wielkich kampaniach - prezydenckiej i parlamentarnej (a przed nami wybory do samorządów ;). Swoją drogą, ta ostatnia udowodniła, że z małego, wyszydzanego ugrupowania można przeistoczyć się w silną politycznie frakcję, z którą wszyscy - czy tego chcą, czy nie - liczyć się muszą. A więc do dzieła, laury czekają! Na swej drodze natkniemy się nie tylko na jednostki, lecz również na multum pomniejszych organizacji i ruchów, które będzie można wchłonąć, wykorzystując sympatyzujących z nimi ludzi, bądź zrazić do własnej osoby.

A jak poradzono sobie ze społeczeństwem, które zadecyduje o naszym sukcesie lub klęsce? Zapewnienia autorów dotyczące tego tematu robią wrażenie. Populacja naszego państewka jest maleńka, jako że Novistranę zamieszkuje jedynie okrągły milion obywateli. Pozwoliło to jednak developerom z Elixir Studios skupić się na... jednostkach! Tak, tak, każdy z MILIONA Novistrańczyków ma być niepowtarzalną indywidualnością - z własnymi przekonaniami, emocjami, politycznymi sympatiami i antypatiami oraz życiowymi celami, które kierować mają jego zachowaniem. Każdy będzie miał też szczegółowo zaplanowany dzień, obejmujący tak rutynowe czynności, jak chodzenie do pracy, robienie zakupów czy odbieranie pociech ze szkoły. Żywi, oddychający i (jak zapewniają twórcy :) myślący ludzie! To się nazywa symulacja... Niby było coś podobnego w The Sims, ale przecież nie na taką skalę!



Strona techniczna gry również zapowiada się na rewolucyjną (w końcu podtytuł zobowiązuje, nieprawdaż?). :) Materiały prasowe ogłaszają wszem i wobec, że engine obsługujący grę, a noszący wdzięczne miano "Totality", to zdecydowanie najbardziej obecnie zaawansowany silnik; w dodatku wyprzedza całą konkurencję o wiele długości. Jego sztandarową cechą jest to, że podobno może renderować w czasie rzeczywistym sceny o "nieograniczonej złożoności", klatka po klatce. Co w praktyce oznacza owa "nieograniczona złożoność"?

Otóż to, że nie istnieje górna granica detali czy wielokątów, z jakich może się składać scena, zatem jeśli zajdzie taka potrzeba, obiekt (budynek, postać, przedmiot etc.) można zbudować z milionów polygonów. Wszystko pięknie, tylko który komputer to pociągnie? Przyjmijmy jednak, że autorzy wiedzą, co robią, zwłaszcza że w czasie gdy londyńczycy zaczynali pracę nad Republic, nie było żadnych GeForce 3.

Moc Totality objawi się również w nieograniczonych zbliżeniach. Gracz będzie mógł oglądać z widoku satelitarnego cały teren gry (2000 km2), by po chwili użyć płynnego zoomu w przypadku dowolnego obiektu w świecie gry, podziwiając, dla przykładu, gwint na śrubce! Do tych atrakcji dołącza jeszcze efekty pokroju nieograniczonych źródeł światła. Ciekawe jest jednak to, że screeny, które widziałem, są - hm... dosyć przeciętne i jakoś nie pokazują w pełnej krasie rzekomo gigantycznego potencjału drzemiącego w demonie, jakim jest Totality. Wszystko jest jakieś takie... hm... sterylne i "puste". No i nie ma słynnych śrubek, których gwinty podałem za twórcami jako przykład. :) Przyjdzie poczekać na żywy okaz. (Inna rzecz, że te obrazki są już dość wiekowe - nowych firma nie wypuszcza.)



Warto jeszcze wspomnieć o człowieku, który jest odpowiedzialny za Republic: The Revolution, ko że jest to postać nietuzinkowa. Nie jest szcze tak sławny jak, dajmy na to, Molyeux czy Carmack, ale już wkrótce może ć o nim głośno. Demis Hassabis, bo o m mowa, współtworzył Theme Park i pracował jako główny programista przy Black & White. W wieku zaledwie 12 lat został mistrzem szachowym, ma też na koncie tytuł Mistrza Świata Olimpiady Umysłowej (wolne tłumaczenia "Mind Sports Olympiad"). Dyplom Cambridge wydaje się tu tylko dodatkiem. Niezłe referencje... Elixir Studios założył w 1998 roku. Republic to ich pierwsza gra. Pozostaje tylko życzyć sukcesu i prosić o jeszcze. Nie sądzę, żeby pan Hassabis spoczął na laurach.

ⓘ Republic: The Revolution

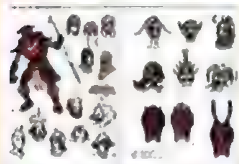
■ Producent: Elixir Studios

Coś Nowego

nie wskazują, że miałoby nim być Take-Two Interactive, wydawca m.in. Maxa Payne'a, Duke Nukem Forever (tu, z trudem, ale jednak, powstrzymujemy się od komentarza) czy okrzykniętego przełomem w grach Grand Theft Auto III. Nie jest więc wykluczone, że już wkrótce znaczek Take-2 ustąpi logo Microsoftu... Czy to dobrze, czy źle - zobaczymy.

• Morrowind dla kolekcjonerów

Jako że tradycja wersji kolekcjonerskich zdaje się ugruntowywać także i w kraju nad Wisłą, warto wiedzieć, co planuje Bethesda w "The Collector's Edition" swego Morrowinda. A znaleźć w niej można, naturalnie prócz samej gry, całkiem sporo: krążek z soundtrackiem z gry, skomponowanym przez Jeremy'ego Soule'a (twórca muzyki m.in. do Icewind Dale), figurkę Świętego Strażnika Świątyni Mrocznych Elfów, kolorową księgę zawierającą szkice, projekty i rendery z gry i wreszcie - ogromną mapę świata Morrowind! Cóż, nie wiem jak wy, ale ja zaczynam już zbierać kasę.



• Kreed

Napór rosyjskich grup developerskich na rynek gier komputerowych trwa, poszczególne jego fale zaś zaczynają nie tylko ciekawić, ale wzbudzać autentyczny podziw! O ten ostatni nietrudno, zwłaszcza w przypadkach takich jak Kreed - first person shooter tworzonego pod egidą Russobit-M przez Burut Software. I choć bliższe szczegóły dotyczące tego projektu nie są - jak dotąd - znane, to wystarczy zaledwie spojrzeć na reprezentujące go screenshoty, by zauważyć podobieństwo z samym Unrealem 2 i przyznać, że rosyjskim twórcom ani ambicji, ani - co ważniejsze - talentu nie brakuje! Tymczasem jednak - w oczekiwaniu na bliższe informacje na temat Kreed - kilka fotek.

• Black Oazis

I kolejny tytuł wprost z Rosji. Samo Black Oazis nie przypomina jednak w niczym wspomnianego powyżej Kreed. Tym razem bowiem

GATUNEK: RPG

Disciples II: Dark Prophecy

■ Eld

Trzy lata mijają od chwili, gdy w sklepach ukazała się gra Disciples: Sacred Lands. Trzy lata to sporo czasu, ale należy pamiętać, że sequel o podtytule Dark Prophecy początkowo miał się ukazać w okolicach Gwiazdki 2001. Wydawca Dark Prophecy postanowił jednakże opóźnić premierę z uwagi na zbieżne daty wydań Empire Earth i Civilization III oraz Europa Universalis II.

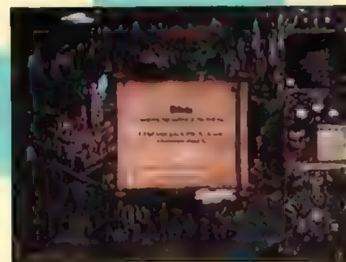
Oczekiwanie fanów dobiega jednak końca i na wiosnę, w okolicy Świąt Wielkanocnych, a być może nawet wcześniej, zagramy w Dark Prophecy. Jak się wydaje, ta cierpliwość zostanie nagrodzona, albowiem do rąk otrzymamy produkt zbliżony klimatem do części pierwszej, ale większy i lepiej dopracowany. Fabuła jest kontynuacją sagi opowiedzianej w Sacred Lands, tak więc mamy tu ponownie cztery rasy rywalizujące między sobą. Wielka Wojna, która była opowiedziana w Sacred Lands, nie zakończyła właśnie. Ludzie z Imperium oraz Górskich Klanów walczą o monarchię, Legiony Przeklętych pragną zemsty za wcześniejszą klęskę, a odrodzone Hordy Nieśmiertelnych po raz kolejny śnią o podbiciu świata. Gracz wciela się w przywódcę jednej ze stron i jego zadaniem jest poprowadzenie jej do zwycięstwa nad pozostałymi. W sumie zatem zadanie gracza w niczym nie odbiega od stereotypowego "uratuj świat zabijając złych".

Zmienione zostały jednakże, przynajmniej w pewnym stopniu, zasady gry. Podstawowym celem gracza jest stworzenie silnego królestwa poprzez rozbudowę, wydobycie surowców naturalnych oraz rekrutowanie bohaterów. Dopiero następnym zadaniem jest wykonywanie questów i walka typowa dla bohatera tradycyjnego Dungeons & Dragons. Oczywiście należy wspomnieć, że nadal mamy podział na tury. Wpływ na inną niż w Sacred Lands rozgrywkę ma również zwiększenie ilości jednostek oraz budynków, co daje więcej kombinacji. W sumie, jak twierdzą panowie ze Strategy First, nowych jednostek jest coś koło czterdziestu. Dochodzą do tego jeszcze nowe specjalizacje postaci, a także poziomy umiejętności. Chociaż główna oś gry skupiona została na elementach strategicznych, to zwolennicy klasycznych RPG też nie będą narzekać, a to z uwagi na sporą ilość pomniejszych zadań, jakie czekają na śmiałków w obrębie questów głównych.

Zmianie (jak się wydaje - na lepsze) uległ tryb walki. Przed każdym ze starć dostajemy do wyboru broń - decyzja należy do nas i często od właściwego doboru oręża zależy wynik bitwy. Wybór może być trudny, a to z racji tego, że mamy dostęp do około trzystu rodzajów broni i bojowych przedmiotów. Te drugie są typowe i doskonale znane fanom erpegów, bo znajdziecie tutaj buteleczki z płynami ozdrawiającymi, talizmany etc. Wracając na moment do walki, należy chyba odnotować, że jak zawsze w takich przypadkach autorzy zapewniają o wprost niewiarygodnym AI komputerowych wojowników. Zobaczymy, jak to będzie w rzeczywistości, a na razie wiadomo, że przeciwnicy będą się przeróżnie zachowywać w zależności od rasy. Jedni po zranieniu uciekają w panice, inni walczą do upadłego.

Gry osadzone w realiach fantasy mają to do siebie, że gra się w nie dobrze, kiedy ładnie wyglądają. Ładna szata graficzna przecież dodatkowo działa na wyobraźnię gracza. Graficy Dark Prophecy spisali się całkiem przyzwoicie, choć najwyższa rozdzielczość to ledwie 800x600. Mimo to grafika jest niezgorsza. Sami popatrzcie na screeny i przyznajcie, że są całkiem porządne. Dodatkowo podczas walk ma następować zbliżenia pola walki, by wszystko było doskonale widoczne. Ciekaw natomiast jestem animacji postaci, ale niestety tego już na statycznych screenach nie sposób zobaczyć.







Wszystko wskazuje, że warto było poczekać na kontynuację Sacred Lands aż trzy lata. Chociaż z drugiej strony, w natłoku gier tego typu, ciężko będzie się przebić na sam szczyt. Ale jak sobie poradzi Dark Prophecy na rynku, przekonamy się za jakiś czas.

ⓘ Disciples II: Dark Prophecy

■ Producent: Strategy First

Coś Nowego

mowa o action-adventure w pełnym trójwymiarze. Jej akcja rozgrywa się w roku 2019 w prowincjonalnym rosyjskim miasteczku Czernodujsku, którym wstrząsa seria makabrycznych morderstw. Pomimo prób wykrycia maniaka, mimo całkowitej blokady miasteczka przez policję i wojsko morderca uderza ponownie!

Black Oazis to jednak nie tylko fabuła, ale i ponad 60 lokalizacji, znakomite animacje, satysfakcjonujące zagadki i nade wszystko niesamowity klimat, co sprawia, że chyba warto będzie przyjrzeć się mu bliżej...

• **Xboxy w milionach**
Microsoft poinformował w oficjalnej notce prasowej, że w przeciągu dwóch pierwszych tygodni sprzedaży jego najmłodsze dziecko - konsola do gier Xbox, zdołało znaleźć aż ponad milion sto tysięcy wielbicieli! Warto też dodać, że dane, na podstawie których określono liczbę sprzedanych egzemplarzy, nie uwzględniają tradycyjnie "gorących" tygodni przedświątecznych, więc być może już wkrótce przyjdzie nam przekazać wieści o kolejnym rekordzie sprzedaży tego czarno zielonego pudełka...

• **Wizardry 8 - już w lutym!**
Jedna z najlepiej zapowiadających się gier RPG przyszłego roku - Wizardry 8 zostanie wydana przez CD Projekt już w lutym 2002! Wizadry 8 jest kontynuacją serii opowiadające, o świecie Dominus która zdobyła sobie rzesze fanów na całym świecie. Ich wieloletnie oczekiwanie na Wizardry 8 zostanie nagrodzone już wkrótce. Tym bardziej, że gra ma szansę aby odebrać tytuł najlepszego RPG sadze Baldurs Gate!
Wizardry 8 zajmuje 3 płyty CD-ROM a jej cena wyniesie poniżej stu złotych.

• **Midgard wstrzymany**
Złe wieści nadchodzą bez ostrzeżenia: norweskie Funcom, którego gwiazda przygasła nieco na skutek

GATUNEK: **ARCADE**

New York Race

■ **Ghost**

Już niedługo twoje oczy zostaną olśnione przepiękną grafiką najnowszych futurystycznych wyścigów spod znaku Kalisto Entertainment.

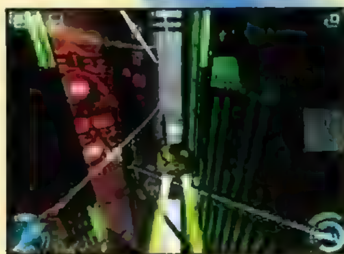
Czy nie jest czasem zabawne to, co ludzie robią, kiedy w ich życiu pojawia się ślad niebezpieczeństwa? Weźmy na przykład kierowców - rozpędzone metalowe pojazdy stanowią ogromne niebezpieczeństwo dla miękkich ludzkich ciał mieszkańców wielkich miast tudzież dla niewiniątek znajdujących się w pobliżu. Logika i rozsądek nakazywałyby zwolnić i nie przyspieszać do czasu, aż nie nabierzemy potrzebnego doświadczenia. Ale nie tym razem. NY Race przeznaczono dla maniaków prędkości. Rozgrywka jest czysta, prosta i ma jeden cel: wygrywanie... A w sąsiedztwie pojazdu widzimy migające światła olbrzymiej metropolii.





NY Race jest bardzo dynamicznym wyścigiem z ciekawymi trasami, które prowadzą przez wysokie i duże ulice, ruchliwe trasy, ciasne zakręty aż do małych i klaustrofobicznych wąskich tuneli. Ponieważ znajdujemy się w przyszłości, ludzkość zapomniała już, co to takiego ulice, i nasze pojazdy szybują teraz w powietrzu. A co za tym idzie - nieprzydatne będą nawyki z klasycznych rajdówek.

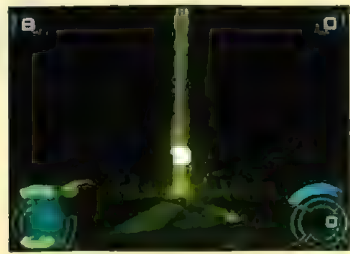
W grze będziemy musieli zastosować zupełnie inną taktykę. Oprócz innych warunków tras, musimy też uwzględnić różnice w rasach i pojazdach. Na trasie biegnącej między różnymi budynkami napotkamy masę elementów, takich jak różnego typu konstrukcje, inne pojazdy czy wreszcie power-upy. Zbierane bonusy powodują różne efekty mogące diametralnie zmienić przebieg wyścigu. Na trasach natrafimy na: pola siłowe - chroniące auta przed zniszczeniem, dopalacze rakietowe - przyspieszające pojazd, kosmiczny kej - pułapka spowalniająca konkurentów, i jeszcze kilka innych. Zwycięstwo w wyścigu można również uzyskać poprzez wykorzystanie własnych tras, skrótów i dodatków związanych na stałe z danym pojazdem. Poprzez nurkowanie możesz dodatkowo przyspieszyć maszynę, nawet do 500 mph, co jest niezbędnym elementem do osiągnięcia sukcesu. Masa pojazdu w połączeniu z prędkością pozwoli spychać przeciwników.



A propos pojazdów. Do dyspozycji zostanie oddana spora ilość sprzętu - zapowiedziano ponad 30 pojazdów. Ich wygląd powoduje odruchowe otarcie podbródka i podniesienie brwi. W zależności od rasy, przez jaką będą prowadzone, będą odmiennie (choć dosyć ładnie) wyglądały oraz będą miały odmienne osiągi. Jak to się sprawdzi w ostatecznej wersji gry, zobaczymy, ale - jak wiadomo - dla gier arkadowych ma to spore znaczenie. Jeśli zespołowi twórców uda się umiejętnie dopasować taktykę rozgrywki do cech poszczególnych ras oraz pojazdów, istnieje szansa, że w tym przypadku zabawa będzie sprawiała sporą przyjemność.

Grafika jest niesamowita - bardzo realistycznie oddaje ogrom miasta, uczucie pędu oraz wrażenie życia i ruchu na ulicach. Kolorowe neony i feeria świateł ubarwiają otoczenie. Szkoda, że w trakcie jazdy nie ma czasu przyglądać się otoczeniu... NY Race ma oczywiście opcje multiplayer - klasyczne mistrzostwa w trybie "Ostatni Odpada" i innym, o wiele mówiącej nazwie "Eliminator".

Jednak spójrzmy na grę bardziej szczegółowo. Czy te futurystyczne widoczki z czymś nam się nie kojarzą? Ano właśnie. Produkcja bazuje na świecie stworzonym przez Luca Bessona w świetnym filmie "Piąty element". W wyścigu spotkamy wielu bohaterów tego filmu, oczywiście z Korbenem Dallasem na czele i jego zabójczo żółtą taksówką. Sceneria, ruch, pojazdy i wiele innych motywów pochodzi z



tego właśnie filmu. Całość jest przepiękna - poczynając od korporacyjnych znaków, poprzez reklamy i neony, kończąc na zmasowanym ruchu na głównych trasach. Niestety w grze zmieniono na postać cyfrową tylko elementy wyścigu i metropolii, resztę fabuły pozostawiając innym...

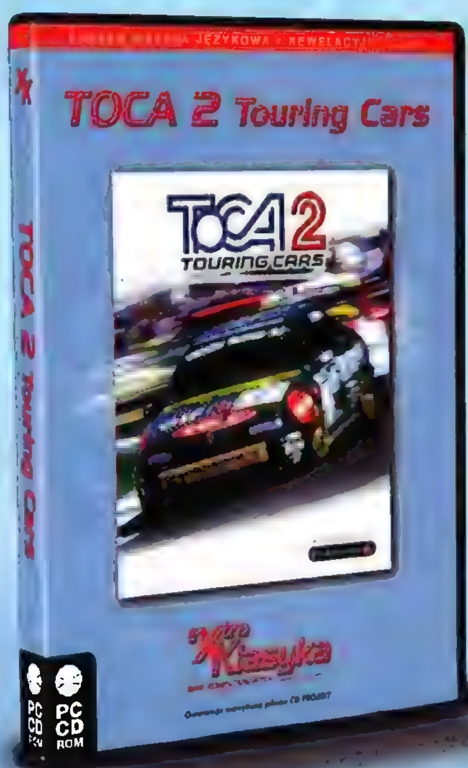
ⓘ **New York Race**
■ Producent: **Kalisto Entertainment**

Już niedługo w to zagramy!

Super gry za jedyne 19,90 !

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Już 1 lutego 2002 absolutnie nowa, totalnie odlotowa strona www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła





W sprzedaży już w styczniu!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69. www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com



GUNLOK





www.cdaction.com.pl

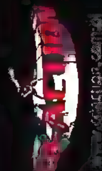
PC-CD-ROM

PC-CD-ROM GUNLOK



GUNLOK





www.gunlok.com
www.vie.com

PC-CD-ROM GUNLOK

Coś Nowego

problemów, jakie mają ze swą multiplayer-only Anarchy Online, zmuszone zostało do cięcia kosztów. Oznacza to, jak zwykle, odesłanie na przymusowy urlop (nie zwolnienia, jednak!) części teamu oraz, niestety, odłożenia Midgard MMORPG-a w świecie norweskich mitów, ad acta. Jedyną pociechę w tej sytuacji może stanowić zapewnienie Funcom, że z Midgard "w żadnym razie nie zrezygnowano". Tak czy inaczej - cdn.



• Excalibur wstrzymany

Nieszczęścia chodzą setkami parami. Kolejnym tytułem, którego szanse na premierę drastycznie spadły, jest Excalibur - action adventure (ale bardziej action) w świecie legend arturiańskich. Strata jest tym większa, że gra budowana była w oparciu o trójwymiarowy Auran Jet Engine - ten sam, z którego korzysta Trainz (nic dziwnego - obydwa te tytuły łączy osoba twórcy - Auran), ten zaś wydaje się mieć ogromny potencjał...



• UFO żyje!

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy posiadanie jednomegowej karty graficznych mogło być powodem słusznej dumy, pojawiła się gra, której przeznaczeniem było odmienić los wielu miłośników taktycznych gier turowych. Myślę naturalnie o UFO (X-COM): Enemy Unknown i jego późniejszym sequelu Terror from the Deep. Niestety, wszystkie kolejne X-COM-y zbyt daleko odbiegły od gwarantującego sukces wzorca i nie były w stanie zadowolić tych, dla których ideał był tożsamy z Enemy Unknown. Fani UFO (czy raczej X-COM) czekali więc nadal. I doczekali się - ok. dwóch lat temu Mythos Games, a więc twórcy pierwszych dwóch X-Comów, ogłosili rozpoczęcie prac nad Dreamland Chronicles: Freedom Ridge - grą, której zadaniem było wskrzeszenie cudownych chwil spędzonych na powstrzymywaniu inwazji obcych. Niestety, po raz kolejny, tak jakoś pod koniec ubiegłego roku, światek fanów sen obiegła wieść, że z różnych względów, o



GATUNEK: **FPP**

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast



■ **Gem**

O Jedi Outcast, sequelu jedynego first person shootera osadzonego w realiach Star Wars, pisaliśmy już nie raz i nie dwa razy (ostatnio bodaj w numerze świątecznym w ramach 13 najbardziej obiecujących gier roku 2002). Wszystkie wcześniejsze zapowiedzi były jednak mocno niekompletne, czy to z powodu braku miejsca, czy po prostu niewielkiej ilości informacji, jakie zechciał ujawnić LucasArts. Na dobrą sprawę pewne było jedynie to, że znów przyjdzie nam wcielić się w Kyle'a Katarna, który ponownie zgłębiać będzie ścieżki Mocy. Nic dziwnego więc, że dysponując materiałami zdobytymi u źródła przez zaprzyjaźniony PC Gamer i czując jeszcze smak oficjalnego chata z twórcami gry - Raven Software, postanowiliśmy rozjaśnić nieco obraz tego skazanego przecież na sukces tytułu.

Bohaterem Jedi Knight II: Jedi Outcast jest, jak wszystkim zainteresowanym wiadomo, Kyle Katarn, tajny agent w służbie rebelii/Nowej Republiki. Wiemy jednak również - co zapewne ucieszy weteranów serii - że Kyle'owi pomagać będzie w trakcie gry ta, która już wcześniej niejednokrotnie wyciągała go (dosłownie) z kłopotów - Jan Ors. Czego jak czego, ale kłopotów tej parze nie zabraknie na pewno.

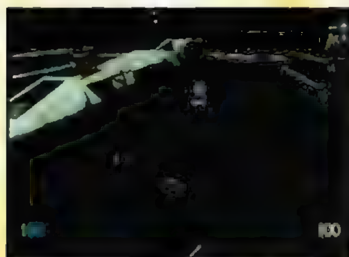
Akcja Jedi Outcast toczy się w kilka lat po chwilowym romansie Kyle'a z Ciemną Stroną Mocy i związanym z nim wyrzeczeniu się przezeń praw i obowiązków wynikających z bycia Jedi. Nietrudno się jednak domyślić, że nie dane jest mu o Mocy zapomnieć. Oto bowiem pojawia się nowe niebezpieczeństwo, niebezpieczeństwo zdające się zagrażać istnieniu całej galaktyki! Jej ratowanie będzie jednak trudniejsze o tyle, że - co ciekawe - Kyle czynić to będzie już nie jako Mistrz Jedi, a zaledwie jako adept! Jak na razie twórcy gry unikają odpowiedzi, w jaki sposób można przestać być Jedi, jednak jako że w grze pojawi się inny Mistrz, sam Luke

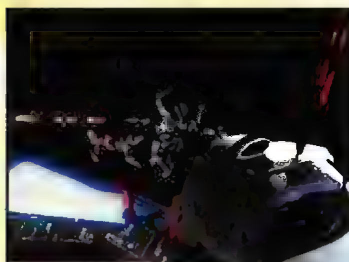


Skywalker, a obaj panowie znają się przecież (Luke jest mężem przyjaciółki Kyle'a - Mary Jade), można przypuszczać, że umiejętności Jedi zostały zablokowane właśnie przez niego. Co nie zmienia faktu, że raz jeszcze zmuszeni będziemy zaczynać od rzeczy prostych, by ponownie zakończyć swe nieformalne, zawieszone pomiędzy Jasną a Ciemną Stroną nauki jako Mistrz w posługiwaniu się Mocą.

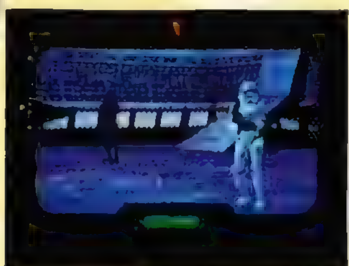








Jeśli zaś o nadludzkich możliwościach Jedi mowa - Jedi Outcast poszerzać ma znany już z JK standard (skok, widzenie, błyskawica itp.). Pewne jest na przykład, że pojawią się "mind tricks" - "sztuczki z umysłem". Pamiętacie sceny z filmów z Obim wmawiającym szturmowcom, że "to nie są roboty, których szukacie", lub Qui-Gonem próbującym wmówić Toydarianinowi, że republikańskie kredyty to dobra waluta? Tu, w JKII, nie można zdaje się liczyć na coś tego formatu, jednak rozproszenie uwagi przeciwników do tego stopnia, by pozwolili przejść tuż obok bądź nawet opuścili swój posterunek, ma być rzeczywiście możliwe!



Kolejnym z elementów świadczących o nowej jakości stanowionej przez JO jest walka z wykorzystaniem mieczy świetlnych. Sami twórcy - Raven - twierdzą, że ta kwestia jest jedną z trzech (prócz, co zrozumiałe, oprawy audiowizualnej i znacznie bardziej zaawansowanej AI) fundamentalnych różnic pomiędzy dawnym a aktualnym Jedi Knight! Wygląda więc na to, że rozbudzone przez Episode I: Obi-Wan nadzieje na bycie Jedi, unicestwione bezwzględnie decyzją wydania go jedynie na Xbox, ziszczą się właśnie w Jedi Outcast. Jak dotąd wiemy jednak tyle tylko, że walki na lightsabre'y mogą być prowadzone w perspektywie tak pierwszej, jak i trzeciej osoby (nie zaś, jak dotąd sugerowano, jedynie w trzeciej) i że, jak w JK, ciosy mieczem za punkt wyjścia obierają zarówno pozycję, jak i ew. ruch bohatera. Resztę, czyli zapewnienia Raven, że są nieporównywalnie bardziej złożone i wiarygodne - należy przyjąć na wiarę. Z całą pewnością jednak pojedynki są znacznie ładniejsze: nie tylko dzięki niezłej oprawie audiowizualnej, ale i technice motion capture, jaką zastosowano, by tchnąć życie w walczące postacie.

Postaci w grze zaś ma być sporo, wśród nich zaś wiele (!) takich, których nigdy dotąd nie dane nam było oglądać, a które - niestety - do daty premiery gry muszą pozostać tajemnicą. Podobnie ścisłym sekretem objęte są plansze, w obrębie których rozgrywać się ma akcja gry. Wszystko, czego udało się nam dowiedzieć, to fakt, że ponownie pojawi się pionowe miasto - Nar Shaddaa, a z miejsc nowych przyjdzie nam odwiedzić Akademię Jedi na Yavinie 4 i Cloud City z jego legendarną już komorą hibernacyjną. Sama koncepcja gry pozostaje niezmieniona, co oznacza też, że nadal będzie trzeba szukać bonusów w poukrywanych przemyślnie "secretach", że wciąż straszyć nas będą po nocach bossowie, pojawiający się jako "la grande finale" niektórych z nich, (przy okazji: konia z rzędem temu, kto bez problemu pokonał "złą Marę" w Mysteries of the Sith), a w przerwach pomiędzy zadaniami oglądać będziemy przerywniki (niestety, nie filmowe, a jedynie stworzone na engine gry lub prerenderowane) ukazujące rozwój fabuły.

Tryb multiplayer w Jedi Outcast, aspekt, dzięki któremu Jedi Knight jest po dziś dzień platformą aktywną, to temat wciąż otwarty. Nie oznacza to naturalnie, że nie będzie okazji, by zmierzyć się z innymi "jedi-wanna-be", lecz jedynie, że wciąż nie jest pewne, jakie

Coś Nowego

których nie czas teraz i miejsce pisać, Dreamland Chronicles poszło w piach.

Czemu to wszystko przypominamy? Ano dlatego, że w ostatnich dniach grudnia otrzymaliśmy informację, że projekt ten zostanie wskrzeszony przez ALTAR Interactive, który przejął prawa do dawnego Dreamland Chronicles! Gra przemianowana na UFO: Freedom Ridge (tytuł roboczy) nie będzie naturalnie tym samym DC, jakim była rok temu - powstaje m.in. w oparciu o nowy engine, a i lista zmian w samej grze to pono całkiem niezła lektura. Pomimo to UFO: Freedom Ridge ma być, zdaniem Altar, tym samym starym dobrym X-COM-em co wcześniej, przynajmniej jeśli idzie o grywalność! Temu też służyć ma ścisła współpraca z Julianem Gollopem - jednym z twórców z Mythos! O radości, iskro bogów...!

Data premiery Freedom Ridge ustalona została na gwiazdkę, jej wydawcą ma być brytyjski Virgin Interactive Entertainment.

• Independence War 2 - bądź wolny!

Wieść, zdaje się, interesująca dla tych wszystkich, którzy chcieliby mieć swoje Elite w ramach I-War 2, czyli móc grać nawet po skończeniu kampanii. Dzięki modowi stworzonemu przez Particle Systems jest to możliwe: masz więc prawo zwiedzać wszystkie znajdujące się w grze systemy gwiezdne i korzystać ze wszystkich statków, wyposażenia oraz towarów, jakie można w nich znaleźć. Co ciekawe, mod jest w pełni kompatybilny z innymi wytworami fanów, więc możliwa jest rozbudowa wszechświata I-War 2 praktycznie bez końca!

Mody, między nimi zaś ten umożliwiający swobodną grę (free_form_mod), znaleźć można na oficjalnej stronie independence-war.com

(tx. AVault.com)



• Lethal Dreams

Rosyjski DailyTelefrag.com poinformował, że w studiach Boolat Game Development tworzy się kolejny kandydat chętny do zawładnięcia sercami i umysłami miłośników role playing. I jakkolwiek nie sposób ocenić go już teraz, to trzeba

Coś Nowego

przyznać, że przynajmniej pod względem fabuły ma na to spore szanse. Lethal Dreams bowiem opiera się na magii - Przywoływania, Wcielania, Nekromancji, Portali, Zaklęć i Przemian (oraz dodatkowo dostępnej wszystkim magom Magii Obrazów). Świat zaś jest światem magów i ich domen: niewielkich wysepek zawieszonych w nieskończonej otchłani chaosu. Niewątpliwym atutem Lethal Dreams, prócz powyższej koncepcji, ma być również całkowita nieliniowość fabuły i co za tym idzie - wolność wyboru życiowej drogi bohatera! Jak będzie w rzeczywistości, dowiemy się po premierze gry.

• Golden Land

Związany z Russobitem-M Burut, twórca wspomnianego już Kreed jest, jak się okazuje, nie tylko ambitny i utalentowany, ale i wszechstronny. Jego kolejnym, równoległym z Kreed projektem jest bowiem Golden Land, role-play rozgrywający się w ogromnym, rozbitym na trzy kontynenty (sic!) świecie fantasy. Niestety, obecnie prócz tego, że tworzony jest w oparciu o autorski AGE engine i planowany na jesień, nie wiemy niczego więcej.

• Warrior Kings - prace nad polską wersją rozpoczęte!

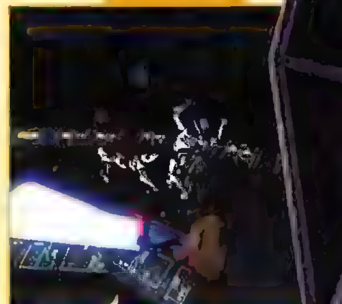
CD Projekt poinformował, iż rozpoczęły się prace nad polską wersją gry Warrior Kings! Ta rewelacyjnie zapowiadające się gra RTS, ma wielkie szanse na zdobycie serc wszystkich strategów. Gra będzie się charakteryzowała się znakomitą grafiką 3D, niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencją oraz przystępną obsługą. Kolejnym atutem gry jest niezwykle realnie odtworzone pole walki. Na przebieg bitwy będzie wpływała zarówno rzeźba terenu, formacje jednostek czy nawet oddziały odwodowe, które gracz może przysłać w jej trakcie! Gra zostanie wydana w profesjonalnej polskiej wersji językowej, w cenie poniżej 100 PLN w pierwszym kwartale 2002 roku.

odmiany trybu sieciowego pojawią się ostatecznie. Wiemy też, że większość modeli wykorzystanych w grze będzie służyć także graczom jako ciała dla ich sieciowych alter ego i że - ważne! - w JKI. będzie możliwość rozegrania botmatchu (woohoo!), co pozwoli także tym "nieotwartym na świat" sprawdzić się w pojedynkach na Moc!

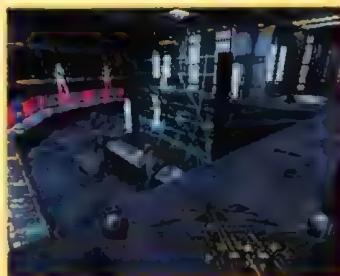
Wizyta w studiach Raven i chat z twórcami gry rzuciły wreszcie także nieco więcej światła na techniczną stronę projektu. Wiemy zatem, że Jedi Knight II: Jedi Outcast tworzony jest w oparciu o engine Quake III: Team Arena, zmodyfikowany przez Raven tak, by jak najlepiej odpowiadać specyfice produktu. Raven zdecydował także wykorzystać w nim swe słynne już, kojarzące się natychmiast z Soldier of Fortune II, systemy: GHOUL2, który odpowiada za rozczłonkowywanie modeli, (naturalnie, i słowa te kierujemy do tych, którym fruwające w powietrzu strzępy czegoś, co jeszcze przed chwilą było Szturmowcem, nie pasują do obrazu filmowych Star Wars: nie ma obawy, to nie SOF - tu będzie tego niewiele więcej niż w JK), do tego tworzący realistyczny teren system

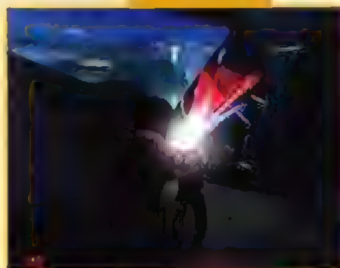






TORR. Jednocześnie warto nadmienić, że brak obsługi funkcji bump-mappingu i tego typu hi-endowych wciąż efektów oraz wymagania porównywalne z wcześniejszą grą Raven - Elite Force (absolutne minimum: P200, 32 MB RAM, akc. min. 8 MB) sugerują, że JO będzie grą pozostającą w zasięgu większości domowych pecetów!





Nie oznacza to jednak, że Jedi Outcast będzie nieatrakcyjny pod względem wizualnym. Przeciwnie - już pierwsze screenshoty udowadniają ponad wszelką wątpliwość, że ludzie z Raven znają się na rzeczy. Uszczegółowienie plansz i modeli, dbałość o detale w rodzaju "topienia" ścian ostrzem miecza (wprawdzie to nic więcej jak dodatkowa tekstura na mapie ściany, czyli coś jak ślad po kuli w klasycznych FPS-ach, ale zawsze) i wykorzystanie efektów w rodzaju dynamicznych świateł (lightsabre rzeczywiście ma kolorową poświatę) i cieni świadczy, że jakkolwiek gra nie będzie stanowić przełomu pod tym względem, to z pewnością nie będzie z tego powodu potrzeby obniżania ocen.

Wreszcie - kwestia oprawy muzycznej. Tu bez niespodzianek: LucasArts nauczony niezbyt przychylnym przyjęciem eksperymentu dokonanego przy okazji Force Commander, gdzie, jak pamiętamy, stworzono zupełnie nowe, odmienne i chyba jednak niezbyt pasujące do świata Star Wars aranżacje znanych utworów, zdecydował się na fragmenty oryginalnego soundtracka Williamsa uzupełnianego "williamsopodobną" resztą.





Słowem: myśląc o Jedi Knight II: Jedi Outcast nie można, zdaje się, nastawiać na jakieś szeroko zakrojone nowatorstwo. Tym niemniej obraz, jaki rysuje się z zapowiedzi (choćby i tej tutaj), a więc obraz rzetelnie przygotowanego interesującego (choćby ze względu na nietypowość) i - miejmy nadzieję - po prostu cieszącego oczy first person shootera (slashera?) osadzonego w uniwersum Star Wars (woohoo!) jest bardzo obiecujący. A to, przynajmniej jak dla mnie, wystarcza, by datę premiery gry (przełom marca/kwietnia) zakreślić czerwonym markerem. Tym bardziej, że - już na pewno - nie będzie w niej Jar Jara, a trudno dla fana SW o wieść lepszą niż ta...

May the Force Be With You. Always.



ⓘ Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Raven Soft./LucasArts

Eternal War



■ **Czarny Iwan**

Eternal War to futurystyczna, turowa gra strategiczna rozgrywająca się w ogromnym wirtualnym świecie z żywą, funkcjonującą społecznością. Dzięki przetłumaczeniu na inne języki, gra będzie uniwersalna i dostępna na całym świecie. Użytkownik będzie mógł zawierać sojusze, wysyłać wrogie armie dosłownie na drugi koniec świata. Dodam też, że gra tworzona jest przez Polaków i w Polsce...





O co chodzi w grze? Już mówię.

Cała historia zaczyna się w odległej przyszłości, kiedy ludzie już dawno opuścili swoją rodzinną planetę. To właśnie na Ziemi setki lat temu powstała cywilizacja. Ludzie podzielili się jednak, bowiem tylko część populacji dysponowała niezwykłymi zdolnościami magicznymi. Wielka wojna skończyła się krwawą rzezią magów, a kilku z największych czarodziei wykorzystało swoje umiejętności, aby uciec w inny wymiar. Pamięć o tych zdarzeniach zblakła, a po tysiącleciach pozostały po niej tylko legendy i baśnie. W międzyczasie ziemska kultura osiągnęła wysoki poziom rozwoju technologicznego. Ludzkość sięgnęła ku gwiazdom i zdobyła je.

Ziemianie nie wiedzieli jednak, że na drugim końcu Galaktyki powstała cywilizacja... magów. Wygnani dawno temu mistrzowie opanowali odległą planetę i zbudowali swój własny świat, gdzie zamiast technologii królowały siły natury i moce magiczne. Być może dwa ludzkie światy nigdy by się o sobie nie dowiedziały, gdyby nie pojawili się Obcy. Drapieżna i agresywna rasa zaatakowała planetę magów!

To nie ostatnia niespodzianka, którą zawiera scenariusz. Wszystkie szczegóły nie są jeszcze znane, również nazwy poszczególnych nacji trzeba traktować roboczo. Wypadało by jednak dodać, że w obrębie jednej rasy dostępne będą trzy nacje. W przypadku ludzi będą to np. Humanos - ziemscy techowie, Magos - magowie i Warifos - wojownicy. U obcych występuje podobny podział. Gracze będą mogli zawierać sojusze, ale jedynie w obrębie własnego gatunku. Oczywiście każda z nacji dysponuje odmiennymi możliwościami, środkami technicznymi, typami uzbrojenia itp. Dostępnych będzie około 50 rodzajów jednostek. Każda z nich będzie miała cztery poziomy doświadczenia. Dodatkowym elementem, który komplikuje rozgrywkę, będą herosi, którzy podniosą walory bojowe naszych wojsk w trakcie rozgrywki. Planowanych jest około 200 technolog i do wynalezienia.



Dla nas istotne jest również to, że Eternal War pojawi się w trzech wersjach. Dwie pierwsze będą bezpłatne. Podstawowa znajdzie się w przeglądarce WWW - z okrojoną grafiką, bez animacji i muzyki. Druga do ściągnięcia w pliku - z intrem, okrojonymi animacjami i muzyką. Trzecia wersja będzie to full CD. Znajdą się na niej: 9 kawałków audio, dźwięki, masa grafiki, animacji, intro, outro itp.

Twórcy zapewniają, że rozgrywkę będzie mogło prowadzić jednocześnie ponad 10 tysięcy graczy. Szczerze życzę im, aby Eterna War znalazło aż tylu chętnych. Czy tak się stanie, naprawdę trudno w tej chwili prorokować. Tym bardziej, że - jak widać - dysponujemy dość skąpym materiałem do ocen... CbA

ⓘ Eternal War

■ Producent: Adrenaline

Coś Nowego

• Cafe Diablo

CD Projekt poinformował, że już wkrótce gry firmy Blizzard będą mogły być legalnie użytkowane w kawiarenkach internetowych!. Na mocy umowy zawartej między Vivendi i CD Projekt od stycznia 2002, kawiarenki internetowe będą mogły nabyć licencję na publiczne udostępnianie gier firmy Blizzard. Licencja obejmuje wszystkie gry Blizzarda, które już się ukazały lub zostaną wydane w przyszłości przez CD Projekt. Są to takie hity jak: Diablo, Warcraft II, Starcraft, Diablo 2 wraz z dodatkiem pt. Lord of Destruction, a w roku 2002 Warcraft III!

• Figurki z Warcraft III

Jeśli zaś już o nim mówimy: wszystkich wyczekujących Warcrafta III (który, jak się zdaje, trafi wreszcie w 2002 pod strzechy) zainteresuje z pewnością informacja, że równocześnie z premierą Reign of Chaos pojawią się figurki (wielkości ok. 15 cm) trzech bohaterów gry. Jedną z nich - niepomalowanego orczego herszta Thralla - można oglądać poniżej.



• Lost Legion

Holenderski ZZICT poinformował, że prace nad Lost Legion, teamowym first-person shooterem s.f. nabierają tempa. Sama zaś gra zapowiada się całkiem, całkiem. Ludzie w swym tournee przez kosmos natrafiają na coś, co okazuje się poważnym zagrożeniem nie tylko dla dalszego rozwoju, ale w ogóle istnienia ludzkości! Gracz wcieli się w postać przywódcy pięcioosobowego oddziału biorącego czynny udział w operacji "Glorious Day", czyli powstrzymania wroga, którym - co znać po screenach - są Obcy w całej ich obrzydliwości!

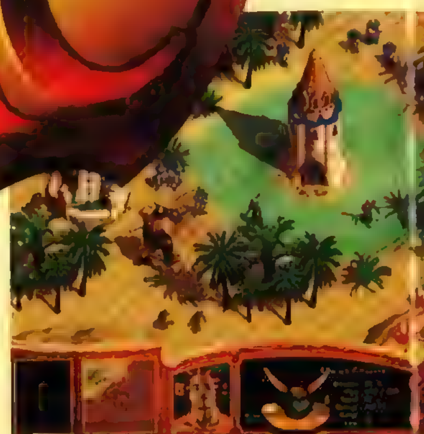
Niestety, nic więcej ponad to, że gracz będzie w stanie awansować (czy to oznacza, że liczba podległych mu żołnierzy będzie się zwiększać?), jak na tę chwilę nie wiemy.

Warlords Battlecry II

GATUNEK: **RTS**

■ **Eld**

Pamiętacie jeszcze ertees o nazwie Warlords Battlecry? Powinniście, bowiem kilkanaście miesięcy temu to właśnie ten tytuł wywołał histerię wśród fanów turowej serii Warlords. Pamiętam, jak autorzy solennie obiecywali, że to tylko jednorazowy eksperyment; że cały czas pracują nad kolejną odsłoną Warlords.



Tymczasem, jak wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, szybciej do sklepów trafi druga część Warlords Battlecry. Takie są widać prawa rynku, większym zainteresowaniem cieszą się strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym niż poczciwe, klasyczne strategie turowe. A pomyśleć, że seria Warlords to kawał historii gier komputerowych. Wystarczy wspomnieć, że pierwszą część stworzył Steve Fawkner w 1989 roku z przeznaczeniem na Amigę. (I cóż to była za wspaniała gra! - Mac Abra).

Gracze, którzy zetknęli się z pierwszą częścią Battlecry, zapewne pamiętają, że był to (jak to sam nazywałem) "Junior RTS", czyli gra przeznaczona raczej dla młodszych miłośników plaszaków.





Pracując nad Warlords Battlecry 2, autorzy postawili sobie za cel stworzenie poważnego erteesu, zdecydowanie dojrzalszego i większego od swego poprzednika. Część rzeczy zaprogramowano od początku, inne poprawiono, powiększono, ulepszono. Najważniejsza postacią gry, podobnie jak w kultowym Heroes Of Might & Magic, będą bohaterowie. Co ciekawe, bohatera kierowanego przez gracza można dowolnie przenosić pomiędzy trybem kampanii. Skirmish oraz rozgrywką sieciową. Tak jak w każdym RPG, nasz wybrany bohater po-







W to zagramy już wkrótce...













siada jakaś klasę, może zatem być rycerzem, skrytobójcą, uzdrowicielem czy czarodziejem. Warto zwrócić uwagę na tych ostatnich, choćby z tego banalnego powodu, iż w Battlecry 2 szczególny nacisk położono na magię. Dość powiedzieć, że znajdziecie tu aż jedenaście szkół magii, co w sumie daje ponad sto czarów. Jak to zwykle bywa, część z nich to czary ofensywne, inne defensywne, a działają one na bohatera, jednostki wrogie i własne oraz budynki. W grze pojawiło się również około czterdziestu nowych jednostek, jak chociażby Gobshooter. Nazwa brzmi intrygująco? To trzeba wam wiedzieć, że są to trochę dziwnie wyglądające katapulty strzelające w Twoich wrogów... Goblinami! Najlepsze w tym wszystkim jest to, że Gobliny żyją i niekoniecznie chcą spaść tam, gdzie my chcemy. Innymi nowymi wojownikami są Ancient Treant. Są to więksi i wredniejsi bracia Treantów, którzy po zabiciu przemieniają się w dwóch Treant. Runelord to natomiast karły posiadające umiejętność przywoływania Earth Elemental. I wreszcie Banshee, duchy zabijające wrogów swym krzykiem.

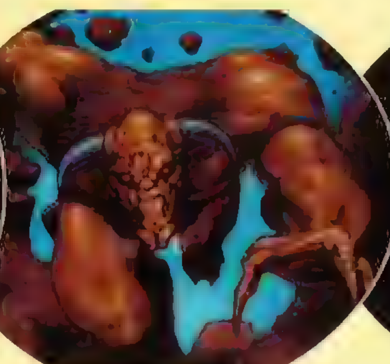
Godne odnotowania jest, że od nowa napisano AI jednostek, a co za tym idzie, walczą one o wiele lepiej niż w pierwszej części Battlecry. W podobny sposób jak w Warlords Battlecry potraktowano dyplomację. Programiści SSG wyszli z założenia, że w przeciwieństwie do turowego Warlords, w erteesach gra jest zbyt intensywna, by poświęcać swój czas na przeróżne sojusze i układy. Dyplomacja została zatem zminimalizowana.

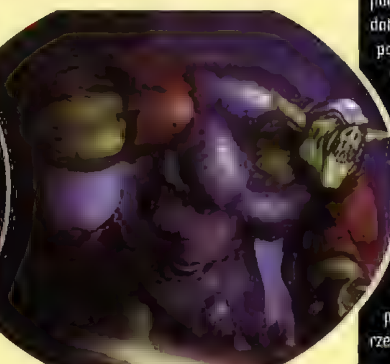
Pierwsza część Battlecry wyróżniała się spośród innych erteesów trochę "plastikową" szatą graficzną. Zarówno postacie, jak i teren, sprawiały wrażenie zaczerpniętych z bajek. W drugiej części ten trend został utrzymany, ale przy okazji upiększony. Dopracowano drzewa, budynki i oczywiście postacie, które prezentują się bardziej szczegółowo. Zadbano o takie drobiazgi, jak pozostająca na ziemi po walce krew czy ślady stóp wojowników na piasku. Na screenach grafika Battlecry 2 wygląda doprawdy imponująco, ale jak to będzie naprawdę, przekonamy się dopiero na wiosnę. Właśnie wówczas przewidywana jest premiera gry.

Warlords Battlecry 2

Producent: UbiSoft







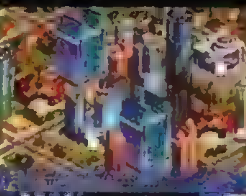
Coś Nowego

• "Magiczna Latarnia" istnieje

FBI potwierdziło ustami swego rzecznika prasowego, że projekt Magicznej Latarni (Magic Lantern), systemu umożliwiającego całkowitą kontrolę np. e-maili, został zaaprobowany przez Rząd Stanów Zjednoczonych i aktualnie jest wdrażany przez specjalistów.

• Capitalism II w ofercie CD Projektu!

Firma CD Projekt została wyłącznym dystrybutorem gry Capitalism II w Polsce! Ta rozbudowana strategia ekonomiczna powinna spodobać się wszystkim graczom kochającym zabawę w stylu Monopoly Tycoon, Pizza Connection II czy Traffic Giant Gold. W Capitalism II gracz przejmuje kontrolę nad niewielkim przedsiębiorstwem i będzie musiał zadbać o jego prawidłowy rozwój. Podstawową zaletą gry jest złożoność kreowanego świata. Autorzy starali się odwzorować w grze niemal wszystkie problemy, z jakimi spotykają się prawdziwi właściciele firm - począwszy od załamania systemu logistycznego skończywszy na zerwaniu kontraktu przez kluczowego kontrahenta. Dwie rozbudowane kampanie - kapitalisty i przedsiębiorcy, tryb multiplayer oraz szczegółowy samouczek pozwolą cieszyć się drugą częścią Capitalismu zarówno doświadczonym, jak i tym początkującym graczom. Gra zostanie wydana w profesjonalnej polskiej wersji językowej w marcu 2002 roku i będzie kosztowała poniżej 100 zł.



• OF tak prawdziwy jak wojna

Co do tego, czy Operation Flashpoint, symulator pola walki stworzony przez czeskie Bohemia Interactive Studios i wydany przez Codemasters, w bardzo wierny sposób oddaje pole współczesnej walki, wątpliwości mieć można. Jednak - jak się zdaje - po decyzji, jaką podjęto w armii amerykańskiej, dotyczącej szkolenia marines za pomocą programu będącego rozwinięciem Flashpointem, mieć się nie powinno. Co ciekawe, samo narzędzie zwane Virtual Battlefield System 1 (VBS1) nie będzie dostępne nie żołnierzom, jednak, jak twierdzą jego współtwórcy, BIS, poszczególne jego elementy, np. modele żołnierzy, broni, wyposażenia, mogą pojawić się w kolejnych rozszerzeniach OF.

GATUNEK: cRPG + akcja

Gothic

■ Matt Riggs

Muszę przyznać, że po kwadransie grania byłem zaskoczony - i zirytowany. Do Gothic podszedłem bowiem niejako z marszu, zmylony nieco screenami, sugerującymi typową 'rąbankę' TPP osadzoną w świecie fantasy. Coś w stylu Crusaders of Might & Magic czy choćby Die by the Sword. Ot, taka dość nieskomplikowana sieczka, będąca relaksem po ciężkim dniu.

I nagle okazało się, że potężnie się pomyliłem. (Jak to mówią: nie sądź po pozorach, bo się z księdzem ożenisz.) Po pierwsze, to nie jest 'rąbanka' (choć i owszem, mieczem - i nie tylko - będziemy machać niejeden raz). Po drugie to nie jest prosta gra. Przeciwnie! Po trzecie: nie żaden tam relaks - ale gra wymagająca koncentracji, tudzież myślenia oraz sporej ilości czasu. A w ogóle to Gothic okazał się skomplikowanym miksem wspomnianej siekaniny, gry przygodowej oraz - cRPG. Tak jest...

Zanim zagłębię się w opisie swoich wrażeń, to może krótkie wprowadzenie w fabułę (albo i nie krótkie, bo scenarzystom ktoś mocno popuścił cugli; machnęli takie story, że czacha dymi). Sprawa wygląda mniej więcej tak: w pewnej krainie ludzie walczyli z orkami i dostali mocno po krzyżu. Król rządzący ludźmi marzy o rewanżu - musi zatem szybko uzbroić rekonstruowaną armię. Oręż kuje się z metalu wytapianego z rudy, którą wydobywa się w kopalniach. Przy czym w kopalniach panują warunki raczej nie sprzyjające dożyciu wieku emerytalnego, stąd i kandydatów do pracy za wielu nie ma. Król wziął się więc na sposób - za każde wykroczenie kara jest jedna: roboty przymusowe. (Zgadnijcie gdzie!) Co więcej, by uniemożliwić skazańcom ucieczkę, władca rozkazał swoim magom stworzenie bariery, która odgrodzi kopalnie od reszty królestwa. Rzec jednak trzeba, że magowie ociupinkę przesadzili z zaklęciami. (Nie ma nic gorszego jak nadgorliwe niedouki.) Bariera wprawdzie faktycznie zaistaniała - ale na nieco większym obszarze niż planowali jej twórcy. Tak po prawdzie, to oni sami również znaleźli się WEWNĄTRZ wspomnianej zapory (czego bynajmniej nie planowali). Ta zaś ma głupią właściwość, że żywa istota wprawdzie może ją przekroczyć z zewnątrz - ale za skarby nie przepuści niczego żywego od środka. I, co gorsza, nikt nie potrafi jej zneutralizować.

Naonczas wkraczamy do akcji - jako wysłannik króla (z wyrokiem, żeby nie było wątpliwości i z tzw. propozycją nie do odrzucenia na dodatek). Mamy się skontaktować z magami w pewnej delikatnej misji (ale ciii... to tajemica, nie radzę się tym zbytnio chwalić postronnym z przyczyn, które poznacie za parę chwil).



Pamiętajcie tylko, żeby - po odpaleniu gry - nie sugerować się intrem. Robione jest na engine'ie gry, ale jakoś tak... niedbale? (Podobnie jak cutscenki.) A żeby nie skłamać, i engine, i grafika Gothic są - moim zdaniem - raczej średnie (choć są to górne stany średnie - bądźmy obiektywni). To znaczy grafika wykonana jest niewątpliwie starannie - ale do mnie nie przemawia ze zbyt wielką mocą. Doceniam animacje postaci, niektóre efekty świetlne itd. Ale nic poza "całkiem nieźle" z siebie wykrzesać tu nie mogę. (Może to kwestia tekstur?) Dodam tylko, że to moja subiektywna ocena, bo np. El General właśnie szczególnie mocno rozpływa(!) się nad grafiką tejże gry. No cóż - zerknijcie na screeny i sami oceńcie, czyja opinia jest wam bliższa. Tak czy inaczej, w Gothic nie grafika jest najważniejsza. (Muzyka też nie, jakby kto był ciekaw; swoją drogą, muzyka jest lepsza niż oprawa graficzna, zaś efekty dźwiękowe lepsze od muzyki.) A co jest w takim razie ważne? Otóż wykreowany świat - tak jako całość, jak i w szczegółach.

Zanim jednak opowiem wam co nieco o owym świecie, pozwólcie, że jeden akapicik poświęcę na sprawę tyleż trywialną co istotną: wymagania sprzętowe. Gra nie zadowoli się byle czym: C466 + 128 MB + 16 MB akcelerator to - moim zdaniem - realna konfiguracja MINIMALNA. Tzn. granie na takowym sprzęcie nie będzie was wkurzać, ale i gra nie rozwinie skrzydeł.

Ogólne wrażenia z testu beta wersji nastawiły mnie pozytywnie do Gothic - mimo że oczekiwałem zupełnie czego innego, więc początkowo byłem - co tu kryć - zdezorientowany i rozczarowany.

Pełnię szczęścia osiąga się na sprzęcie plus minus dwa razy mocniejszym, powiedzmy C800, 256 MB + 32 MB akcelerator, choć i wtedy (gdy sobie podkręcimy detale na maksa) może nam się zdarzyć, że czasem - z rzadka - obraz będzie skakał. Być może jednak w wersji finalnej kod zostanie jeszcze zoptymalizowany? Oby...

Scenarzyści słusznie założyli, że w takiej nagle wyizolowanej grupie społeczeństwa - i to jakiego: sporo wkurzonych więźniów płci obojga (z dużą przewagą facetów), nieco strażników i garstka sfrustrowanych magów - po pierwsze, prawo nie będzie w specjalnej cenie, a po drugie - szybko wykrystalizuje się kilka rozmaitych frakcji, żyjących z sobą w chwiejnej równowadze, zawierających niestabilne sojusze i jednocześnie "ryjących" pod sobą ile tylko można.

I faktycznie. Świat, w którym mieliśmy pecha się znaleźć, wyraźnie nierządem stoi. Rozmaite mniejsze i większe mafie terroryzują prostaczków, oferując "ochronę" i walcząc o wpływy. Do tego mamy w grze trzy główne stronnictwa. Możesz się przyłączyć do któregoś z nich - a nawet powinieneś, bo bez możnych przyjaciół tu się niewiele zdziała. Dla ułatwienia: jedno jest dość umiarkowanym - ale jednak - zwolennikiem starego porządku; w drugim przeważa opinia "hulaj dusza, piekła nie ma, a prawo to my". Ostatnie to z kolei jacyś nawiedzeni sekciarze, wierzący w niejakiego Śpiącego. I wierzcie albo i nie - ale wszystko spowite jest lepką siecią wzajemnych

i Gothic
■ Producent: Piranha Bytes

zależności i powiązań. Urok gry polega na tym, że choć ten świat jest NAPRAWDĘ duży w sensie fizycznym (autentycznie można się zmęczyć samym łażeniem po np. zamku - a przecież za nim mamy, zda się, niemal bezkresne przestrzenie do penetracji), to jednak... będzie nam w nim ciasno. Właśnie z uwagi na to, że rozmaite koterie panoszą się w nim z ostentacyjną nieraz bezczelnością. (O potworach, które także sobie tam żyją nawet nie wspominam, bo przy ludziach, jakich będziemy mieli nieprzyjemność spotkać na swej drodze, są one w sumie sympatyczne, a ich poczynania proste i przewidywalne.)

Aby poruszać się swobodnie w tym światku, nie wystarczą bicepsy Arnolda - trzeba też będzie mieć umysł Machiavellego. Dedykuję wam tutaj słynne powiedzonko "Anglia nie ma odwiecznych wrogów i przyjaciół - Anglia ma interesy". Gdy będziecie o tym pamiętać, dacie sobie radę. Warto też pamiętać o "trust no one" :).

Dość o polityce! Cieszy mnie, iż wyraźnie widać, że nie jesteśmy pępkiem tegoż świata. On żyje sobie a muzom, mając nas w ogólnym niepoważaniu: ty jesteś tam małym trybikiem, beginnerem z zewnątrz, nieznającym praw ni obyczajów, a więc pogardy (albo wzgardy) godnym. Ludzie pracują, zajmują się swoimi sprawami, w nocy śpią. Czasem się bawią, czasem załatwiają porachunki itd. Nie ma tak, że jakaś postać tkwi w miejscu tylko po to, by wygłosić przewidzianą przez scenarzystę Ważną Kwestię. To znaczy - zdarza się i tak... ale nie za często. Zwykle sporo się napocisz, zanim odnajdziesz kogoś, na kim ci zależy, i wydusisz od niego jakąś informację.

Inna rzecz, że takowych postaci jest multum + dwóch na dodatek - nagadasz się więcej niż w niejednej rozbudowanej przygodówce. Warto też zauważyć, że "gotykowi" NPC mają rozbudowany i sensowny system AI. M.in. zachowują się różnie w zależności od naszych poczynań, a nawet w pewien ograniczony sposób potrafią się komunikować między sobą. Np. czasem okazać się może, że koleś, którego ukatrupiliśmy - czy choćby stuknęliśmy - z jakiś ważnych (albo i nie) przyczyn, ma sporo kumpli, którzy szybko dowiedzą się o owym postępku. I chcą nam odpłacić pięknym za nadobne. (Ogólnie sugeruję dwa razy pomyśleć, zanim się wyciągnie miecz, szczególnie zaś w obecności świadków.)

Skoro już wyciągamy miecz - warto parę słów powiedzieć o zręcznościowym elemencie gry. Wszelako w skrócie, bo nie ma tu nic, czego byście nie znali z innych gier TPP. Biegamy, skaczemy, wspinamy się po linach, skałach, drabinach, pływamy, używamy rozmaitego oręża - zwykle miecza. Zbyt wielu technik i kombosów do wyboru nie ma. Przynajmniej na początku.

Zresztą technika walki zależy w dużym stopniu od naszych parametrów (zręczności, siły, poziomu umiejętności w walce danym orężem). Zatem domniemywam, że gdy już porządnie podpakujemy naszą postać punktami doświadczenia, nabierzemy krzepy i zainwestujemy w rozwijanie umiejętności posługiwania się np. "battle sword" - to i kombosów przybędzie. (Piszę to w trybie warunkowym, jako że ja preferowałem rozwijanie zdolności magicznych i strzelanie z kuszy - podobnie jak pan Zagłoba "nie lubię tłoku".)



Cóż jeszcze można powiedzieć? Interfjes jest w porządku, choć trzeba będzie poświęcić nieco czasu na opanowanie dość dziwacznej (jak dla mnie) klawiszologii. Troszkę - jak mówią warszawiacy z dziada pradziada - "zgorzałem", gdy okazało się,





że aby wziąć przedmiot, muszę użyć jednocześnie klawisza i myszki. Ba - żeby pogadać, to nawet dwóch przycisków mychy naraz i jeden klawisz. Ale do tego można przywyknąć - albo zredefiniować obłożenie. Wedle woli.

Ogólne wrażenia z testu beta wersji nastawiły mnie pozytywnie do Gothic - mimo że oczekiwałem zupełnie czego innego, więc początkowo byłem - co tu kryć - zdezorientowany i rozczarowany. Ale to właśnie atut dobrej gry - potrafi przekonać do siebie nawet sceptyka; a Gothic wciąga nawet tych, co zwykle za grami z takiego gatunku nie przepadają. Nie ukrywam, że zostałem właśnie przekabacony w fana Gothic - głównie zafascynowała mnie złożoność świata niepodzielonego tym razem (co niestety dość typowe dla gier) prostacko na czarnych i białych, naszych i onych, szlachetnych i złych.

I jeszcze jedna uwaga: gra wymaga dobrej znajomości angielskiego - właśnie z uwagi na złożoność fabuły. Szczęściem można sobie włączyć napisy, co znacznie - przynajmniej mi - ułatwia przyswojenie tekstów. Ale z tego, co się dowiaduję, Gothic zostanie spolszczony. Wypada zatem czekać na polską premierę... i recenzję pełnej wersji. Ponoć już na dniach...



GATUNEK: ARCADE/SYMULATOR

Asy Przestworzy

Eld

Polak potrafi! Takie powiedzonko, ukute jeszcze chyba za czasów 'wielkiego PRL-u', wyrwało mi się z piersi, gdy odpaliłem i rozpocząłem grę w Asy Przestworzy. Chociaż nie, jeszcze zanim to nastąpiło, Asy dostały u mnie duży plus za... dostarczenie przez wydawcę obszernej dokumentacji. Nieczęsto się zdarza, by razem z wersją beta do redakcji trafiała dokumentacja wraz z adnotacją o bugach, które znaleziono i które mają być usunięte w pełnej wersji. Miło że debiutanci na rynku wydawniczym w takim stopniu dbają o kontakty z prasą. I aż szkoda, że nie wszyscy zawodowcy chcą z nich brać przykład...

Jak napisałem we wstępie, firma Strefa CD debiutuje na rynku gier komputerowych. Wcześniej nie słyszałem także o programistach pochodzących ze stajni Tatanka, którzy to odpowiadają za Asy Przestworzy. Przynajmniej jeśli chodzi o tworzenie gier na blaszaka, bo jak do tej pory zajmowali się oni multimediami. Asy Przestworzy to przy okazji debiut, stworzonego z myślą o grach, ich nowego silnika o nazwie Impact. Daje to nadzieję, że gra ta zapoczątkuje całą serię udanych produktów bazujących na tym engine'ie. Tymczasem jednak dotarły do nas Asy Przestworzy.



Pamiętacie zamierzchłe czasy Amig czy Atari ST? Albo początki blaszaków? Wówczas I wojna światowa i zmagania asów lotnictwa były bardzo popularne. Wystarczy w tym miejscu wspomnieć Red Barona czy Wings. W kilku ostatnich latach ten jakże romantyczny temat (no znacie przecież te wszystkie legendy o rycerskich pilotach archaicznych dwupłatowców...) nie był eksploatowany. Sam potrafię wymienić jedynie Red Baron 3D jako przedstawiciela latadełka z okresu I wojny światowej, jaki ukazał się na przestrzeni ostatnich trzech, może nawet pięciu lat. (Jeszcze Masters of Skies, jakby się głębiej zastanowić.)

Na początek ustalmy jedno - Asy Przestworzy to nie symulator! To w zdecydowanie większym stopniu zręcznościówka, gra stworzona dla zabawy. Aczkolwiek nie sposób zaprzeczyć, że nie brak tutaj pewnych naleciałości symulatorów. Nudna by była zabawa, gdyby nasz dwupłatowiec miał niekończący się zapas amunicji, jego silnik się nie zacierał, w powietrzu nie dochodziło do kraks, a karabiny nie zacinały. Tak dobrze nie jest. Powiedzmy to tak: jeśli chodzi o realizm lotu, to tyle jego w Asach Przestworzy, co prawdy w wypowiedziach Leppera. Naszym latadłem nie podrzucają turbulencje, nie wali się w dół korkociągiem, kiedy wykonamy skręt na zbyt małej szybkości, brak silnego oddziaływania uszkodzeń samolotu na lot etc. Zmienna pogoda to tak naprawdę tylko chwyt reklamowy, bowiem nie zauważyłem jakiegoś specjalnego oddziaływania chociażby wiatru. Oki, mgła wpływa na pogorszenie widoczności, ale i tak myślę, że warunki pogodowe nie są tak znaczące jak chociażby w opisywanym przeze mnie w tymże numerze Ił-2 Szturmowik. Tak na dobrą sprawę, to jednak nie pamiętam, by któreś z latadeł, osadzonych w czasach I wojny światowej, przejawiało skłonności do zbytniego realizmu. Sięgnijcie pamięcią do Red Barona, on również bardziej był strzelanką powietrzną niż symulatorem. A może po prostu tak się zachowywały ówczesne samoloty? Tego wiedzieć nie mogę - he, he. Krótko mówiąc, Asy Przestworzy są bardziej skierowane do wielbicieli (jeżeli takowi istnieją) Pearl Harbor: Zero Hour niż np. European Air War.

No dobra, koniec z tymi dywagacjami na temat tego, do jakiej szuflady wrzucić Asy Przestworzy - lepiej omówię wrażenia, jakie wywarło na mnie te kilka dni spędzonych na katowaniu gry. Akcja, tak jak to bywa w przypadku tego rodzaju gier, dzieje się gdzieś nad polami i lasami północnej Francji. W przerwach pomiędzy zajadaniem się wyśmienitym serem limburskim i zapijaniem go równie doskonałym bordeaux, przyjdzie ci polatać na maszynach,

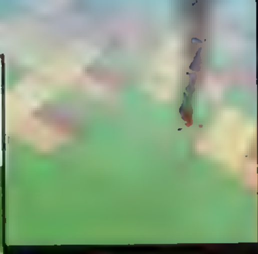




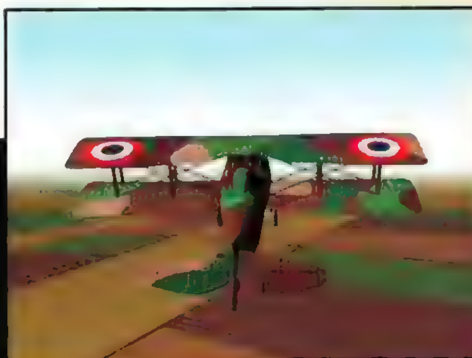
















takich jak Fokker Dr I, Nieuport 28, Albatros D.V, Fokker D.VII, Sopwith F1 Camel czy Spad S.XIII. Trochę tego jest, każdy ma nieco inne parametry szybkości, odporności, pułapu, ale po prawdzie są to tak minimalne różnice, że wręcz nieodczuwalne. Odmiennie są także nasze latadełka uzbrojone. Karabiny maszynowe to standard, ale niektóre wyposażono także w bomby czy flary. To nie jest jednak aż tak istotne, bo i tak większość misji, jakie czeka śmiałka, który zdecyduje się zasiąść za sterami chociażby Nieuporta, to patrole nad frontem. W czasie "wymiatania" (jak popularnie nazywano patrole) musimy przechwycić wrogie maszyny lub balony obserwacyjne.

Na szczęście panowie z Tatanki doszli do słusznego skądinąd wniosku, że samo strzelanie do celów powietrznych może okazać się z lekka nudne i zaserwowali graczom misje, w których atakujemy także cele naziemne i... morskie, a konkretnie okręty podwodne. To ostatnie wydaje mi się odrobinę zbyt śmieszne, bo nie pamiętam aby do tego rodzaju zdarzeń dochodziło w trakcie I wojny światowej. Ale w końcu - gra to gra, nie lekcja historii. Z celów naziemnych warto wymienić mosty i ataki na kolumny transportowe.

Teraz trochę o tym, co niespecjalnie mi się podoba w Asach. Po pierwsze, misje rozpoczynamy w powietrzu - to oczywiście w pewnej mierze zaleta, bo ja nie przepadam za nudnymi startami czy lądowaniami. Wolę od razu znaleźć się w przestworzach. Problem w tym, że w momencie wejścia do misji znajdujemy się tuż nad ziemią, co grozi błyskawicznym spotkaniem z twardą glebą. Po drugie, moim zdaniem - mało się mimo wszystko dzieje. Niby jest to gra nastawiona na akcję, ale z tego, co pamiętam, to już na Atari ST były gry, w których więcej działo się na ziemi. (Sądzę, że na ziemi jest za mało stanowisk artylerii przeciwlotniczej.) Wreszcie po trzecie, wadą gry jest infantylny język autorów w opisie misji. Być może gra jest skierowana do nastolatków, ale to nie znaczy, że można zaraz pisać w taki sposób... to radziłbym poprawić.

Jak się natomiast spisuje engine Impact? Według mnie całkiem dobrze. Przede wszystkim jest to silnik szybki. Dość powiedzieć, że na moim trupie (jest to sprzęt tylko ciut lepszy od wymagań minimalnych, Asy Przestworzy chodziły naprawdę płynnie. Wprawdzie w nie najwyższej rozdzielczości, ale co tam. Menusy są ładnie dobrane kolorystycznie i rozmieszczone z głową. Mapa wygląda bardzo sugestywnie i wreszcie grafika podczas misji. Samoloty, choć może nieco ubogie w detale, prezentują się całkiem dobrze. Nie gorzej graficy spisali się przy tworzeniu chmur i refleksów słonecznych. Troszkę słabiej za to wypada grafika terenu. Raz, że - wydaje mi się - za mało drobiazgowa, dwa - popatrzeć wystarczy chociażby na połacie lasów. Nie wygląda to zbyt realistycznie, ale co tam, jest i tak całkiem ładnie. Zwłaszcza gdy ma się przed oczami nieudolną oprawę graficzną chociażby Pearl Harbor: Zero Hour. Nie mogę natomiast pochwalić osób odpowiedzialnych za muzykę i dźwięk. Muzyka w założeniach miała chyba odwzorowywać marsze wojskowe z tamtego okresu, lecz nie wyszło to najwyraźniej tak, jakby chcieli sami autorzy. Odgłosy silników i karabinów pozostawiają bardzo wiele do życzenia. (A może to faceci od Szturmowika tak bardzo mnie w ostatnim czasie rozpieścili?) Tak czy inaczej nad tym, co słyszymy, chyba można było jeszcze trochę popracować.

Nie ma zbytnio nad czym się zastanawiać - jak na debiut jest bardzo, bardzo dobrze. Asy Przestworzy utrzymane są na dość wysokim poziomie zarówno pod względem grywalności, jak i oprawy dźwiękowo-graficznej, choć na tę pierwszą trochę marudziłem. Być może trochę niesprawiedliwe, bo gry osadzone w realiach I wojny światowej, jak choćby Red Baron, wcale nie mają lepszego dźwięku. No i to beta, dużo się może zmienić...

Tak czy inaczej mam nadzieję, że nasze rodzime Asy Przestworzy okażą się lepsze od nadchodzącego wielkimi krokami Red Ace Squadron. Jedno starcie już wygrały, albowiem trafią do sklepów po zaskakująco niskiej cenie. Więcej szczegółów dowiecie się zapewne już za miesiąc albo dwa, czytając recenzję Asów Przestworzy.

ⓘ Asy Przestworzy

Producent: Strefa CD









GATUNEK: FPP

Serious Sam: The Second Encounter

Ghost

Bardzo podobała mi się pierwsza część przygód 'poważnego Sama'. Gra była niezłym wytchnieniem od stresów związanych z pracą i życiem codziennym. Mogłem w końcu - całkowicie wyłączając pracę mózgu - oddać się przyjemności rozwalania setek potworów atakujących stadami. Ach, cóż to był za "odstresowiacz". Więc gdy przyszła informacja do redakcji, że ma pojawić się wersja beta, od razu zastrzegłem sobie przywilej opisania jej.

I oto jest. Serious Sam - druga odsłona. Po zainstalowaniu gry ustawiłem parametry i klawiszologię. Wygląd i obsługa menu jest taka sama jak w pierwszej części. Po ustawieniu wszystkich opcji odpaliłem grę. Uruchomiła się od razu, bez żadnego intro. Podejrzewam, że zostanie to nadrobione w pełnej wersji. I znowu oczy moje olśniła przepiękna grafika. Bardzo kolorowa i wyrazista. Wspaniały błękit nieba, refleksy słoneczne, niebieska woda i soczysta zieleń roślinności. Przechodząc kolejne plansze, wielokrotnie zatrzymywałem się tylko po to, żeby pooglądać poszczególne poziomy i lokalizacje. A jest na co spojrzeć. Lokalizacje są bardzo starannie wykonane.

Całość gry została podzielona na trzy krainy różniące się od siebie zarówno stylami architektonicznymi, jak i zdobieniami. Krainy, w których przyjdzie nam toczyć boje z hordami potworów, to starożytna Ameryka Południowa, Babilon i średniowieczna Europa. Tak jak w poprzedniej części, lokacje, po których możemy się poruszać, są ogromne. Tym razem jednak dla odróżnienia i uatrakcyjnienia rozgrywki są one znacznie bardziej rozbudowane - w pionie. W jedynce plansze były na ogół płaskie, czasem tylko z jakimiś schodami czy odskocznią. Teraz, aby przejść do ich dalszej części, będziemy musieli wspinać się na wysokie piramidy czy przechodzić po mostach linowych zawieszonych nad głębokimi przepaściami. Widoki są przewspaniałe. Również wnętrza poprawiono. Duże i przestronne, ale bynajmniej nie monotonne (ale mi się rymło :)).



Jak to w kolejnych częściach zwykle bywa - dodano trochę wrogów. Większość naszych przeciwników rozpoznamy bez trudu, gdyż to nasi starzy znajomi z pierwszej części. Ale trafimy też na kilka nowych postaci, dołączonych do tabunów przeszkadzajek. Najbardziej przypadł mi do gustu dyniogłowy. Wygląda prawie jak klasyczny amerykański farmer. Spasiony, w dżinsowych ogrodniczkach i z gołymi ramionami. Gdyby nie ta dynia zamiast głowy i mordercza piła w rękach, to wypisz wymaluj - redneck. Inne postacie, choć dosyć groźne i ładnie opracowane, nie zrobiły na mnie większego wrażenia. Arsenał, jakim dysponuje nasz bohater, jest zbliżony do tego z poprzedniej części. Choć i tu nie brakuje nowinek. Zaraz na początku dostajemy w swoje łapki piłę łańcuchową. Na krótkich dystansach i przy atakujących stadami wrogach jest ona

Serious Sam
Producent: Croatia Team

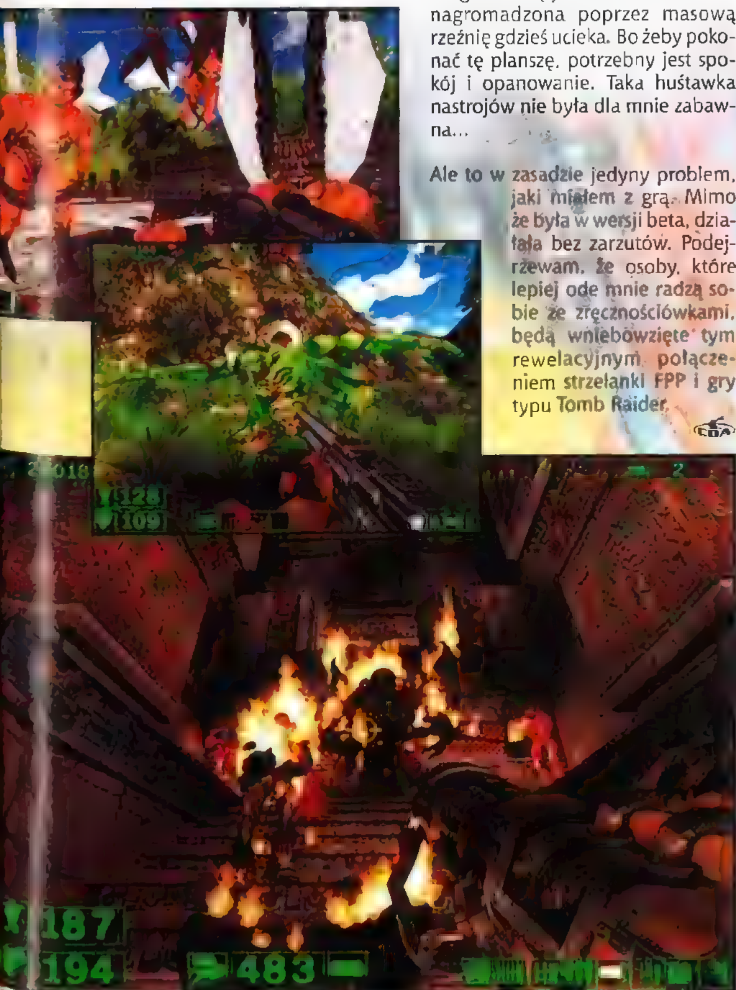
niezłą obroną. Pojawiła się też, będąca już powoli standardem w strzelankach FPP, snajperka. Choć czas przeładowania jest ciut zbyt długi i amunicji nie mamy zbyt dużo - mimo to warto się z nią zapoznać. Dzięki płynnemu zoomowi lunety i sporej sile ognia jesteśmy w stanie znacząco uszczuplić siły przeciwnika, zanim ten będzie w stanie skrzywdzić naszego bohatera. Innym dodatkiem, mile łechcącym oko, jest miotacz ognia. Dosyć silny i bardzo ładnie zrealizowany płomień to na średnich dystansach niezastąpiony przyjaciel.

Choć może się to wydawać trudne do zrealizowania, twórcy poprawili także część efektów świetlnych. Wybuchy, płomień z miotacza, efekty wskazujące położenie broni czy choćby zwykłe oświetlenie sal i korytarzy potrafią oszołomić. Odgłosy są kawałkiem dobrze i rzetelnie wykonanej roboty. Są dopasowane i nieźle wykonane. Muzyka jest taka, jak powinna być w tego typu grach. Wyciszona, nienarzucająca się i dobrana do klimatu.

A teraz przejdźmy do opisu największej zmiany poczynionej w stosunku do pierwszej części. Otóż we wnętrzach i na planszach również czeka nas trochę niespodzianek i zagadek. Tak, tak zagadek. W tej części Poważny Sam zaczął bardziej przypominać... Tomb Raidera niż bezmyślną nawalankę. Co jakiś czas natkniemy się na przeszkody wymagające chwili pomyślunku oraz zręczności. W zasadzie przede wszystkim zręczności. A to pułapki, a to układanki, a to odskocznie. Jest tego sporo i są mocno zróżnicowane. Poczynając od prostych, polegających na ułożeniu przejścia przez kolorowy labirynt, a kończąc na lokacjach, które trzeba pokonać w określony sposób. Zagadek, a w zasadzie pułapek, jest wiele. Dodatkową rozrywką jest to, że w tej części nasz bohater zaczął reagować na podmuchy powietrza, sporo też jest miejsc, gdzie ważne okaże się skakanie. Trafimy do sal ze śliską podłogą, w których podmuchy powietrza będą zmieniały kierunek ruchu, czy też będziemy zabawiali się w przeskakiwanie przez przepaście poprzez wysepki z dużymi wentylatorami. W zasadzie co parę minut będziemy musieli pogimnastykować się z myszką czy dżojstikiem.

Druga część przygód Sama niesie trochę nowości. Jednak z tego, co prezentuje wersja beta, w zasadzie można dojść do wniosku, że gra jest raczej rozszerzeniem niż drugą częścią. Choć nie brakuje tu różnorakiego typu nowinek, większość wydaje się raczej kosmetycznymi poprawkami i dodatkami, jakie na ogół widuje się w expansion czy mission packach niż w kolejnych częściach gier. I choć nadal potrafi fascynować oraz bawić, choć nadal wygląda wspaniale - jednak przez wspomnianą już sporą ilość elementów zręcznościowych utraciła część atrakcyjności. No bo sami popatrzcie. Idę przez bajecznie kolorowe plansze kosząc masy potworów i jest super. A potem nagle trafiam na taką, którą muszę pokonać nieprzerwaną serią skoków. Więc próbuję raz, drugi, dziesiąty. I cała ta adrenalina nagromadzona poprzez masową rzeźnię gdzieś ucieka. Bo żeby pokonać tę planszę, potrzebny jest spokój i opanowanie. Taka huśtawka nastrojów nie była dla mnie zabawna...

Ale to w zasadzie jedyny problem, jaki miałem z grą. Mimo że była w wersji beta, działała bez zarzutów. Podejrzewam, że osoby, które lepiej ode mnie radzą sobie ze zręcznościówkami, będą wniebowzięte tym rewelacyjnym połączeniem strzelanki FPP i gry typu Tomb Raider.





Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!:)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...
3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.
4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
8 - bardzo dobra gra: dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
9 - doskonała gra: praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



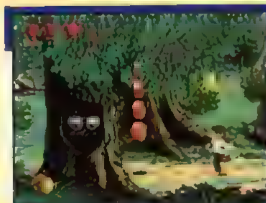
4x4 Evo 2

Gatunek: samochodówka ■ **Ocena**. 8 znaczek jakości ■ **Wymagania minimalne**: PII 450 (polecany 700 MHz+), 128 MB RAM (polecane 256 MB RAM), akcelerator z 32 MB RAM (polecany z T&L) ■ **Graliśmy na:** Celeron 400, 256 MB RAM, TNT 32 MB

...I: wyścigi odpadały, ale solo było OK



Uwagi:
McDrive: Obecnie najlepsza samochodówka off-road: mnóstwo dodatków, świetna grafika i superzadania po prostu the best!
Allor: Wiecie, ile radochy jest w samodzielnym rasowaniu wozu? Bo ja już tak!
Czarny Iwan: Ostra jazda
gem: bez trzymanki!
Jedi: Eee tam dodatki do Kawaii są lepsze..)
Eld: A ENTER CHAOS najlepsze.:)



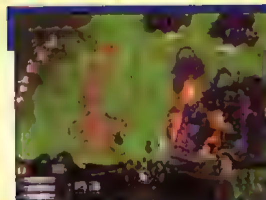
Akimbo: Mistrz Kung-Fu

Gatunek: platformówka ■ **Ocena** 4/10 ■ **Wymagania minimalne**: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95/98/ME/2000 ■ **Graliśmy na:** P 566 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: zero problemów



Uwagi:
Smuggler: Polska gierka. Na polskie warunki OK, ale ogólnie to raczej średnia
Czarny Iwan. Po prostu taka sobie. Raczej odradzam.
gem: AMKF jest słabe nawet jak "na polskie warunki"!
Jedi: To polskie warunki są słabe.
Eld: No właśnie. Nie ma ktoś pożyczyć kilku tysiaków złociszków? Pilnie potrzebuję ..



Battle Realms

Gatunek: RTS ■ **Ocena**:8 ■ **Wymagania minimalne:** 400 MHz Celeron, Windows 98/2K/ME/XP, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB RAM ■ **Graliśmy na:** Celeron 400, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: całkiem nieźle!



Uwagi:
Allor: RTS w najczystszej postaci, w dodatku z niekończącymi się surowcami - tyle tylko, że niezwykle grywalny i do tego jeszcze wymagający przemyślanej strategii.
StrangeOne: Niby tylko dobry RTS - ale uwaga na grywalność, bo wciąga niesamowicie
Czarny Iwan: Niesamowita giera. Wreszcie nie trzeba się martwić o surowce, tylko produkować i produkować wojsko!
gem: ..i rzucać je w niekończący się bój! Falę za falą!...
Eld: Gem, może odpuściłbyś choć jeden odcinek "Słonecznego Patrolu", bo - zdaje się - że wszędzie w dz sz Pamelę P



Director Of Football

Gatunek: menedżer ■ **Ocena** 6 ■ **Wymagania minimalne**: P 166, WIN 95/98, 32 MB RAM ■ **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: piłka całkiem szybko toczyła się po murawie



Uwagi:
Mac Abra: Nnnooo... fani gier ekonomicznych mogą się tym zająć o ile do tego są kibicami.
gem. Bleeh.
Jedi: Wolę grzane wino i ogień w kominku...:)
Eld: Jak każdy facet koło osiemdziesiątki...



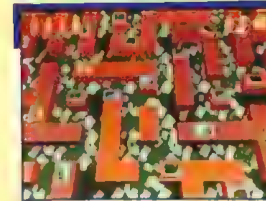
Ethelords

Gatunek. strategia/karcianka ■ **Ocena** 8 ■ **Wymagania minimalne**: PII300, 64 MB RAM, akcelerator AGP min. 8 MB RAM ■ **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 32 DDRAM

...I: w 1024 x 768 x 32 - haczy!



Uwagi:
Smuggler: Na RPG to ja się nie znam - ale wygląda ładnie, nawet bardzo ładnie
Allor: Wciąga! I to nie tylko tą przecudną grafiką!
Czarny Iwan. W rzeczy samej świetna gra. Nie siadaj do niej, jeśli nie masz kilku wolnych dni!
gem: łączy elementy serii HoMM z karcianą Magic: The Gathering. Czy można chcieć więcej?
Jedi: Można - władzy, pieniędzy i seksu ;)
Eld: MUZYK, świetnej MUZYKI, m odzieńcze :)



Euro-man

Gatunek: zręcznościówka ■ **Ocena** 1 ■ **Wymagania minimalne**. P200MMX, 64 MB RAM, Windows 9x, dopalacz 4 MB RAM ■ **Graliśmy na:** P 566 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: w porządku



Uwagi:
Ugly Joe: Taki Pacman w 3D - a raczej trzy razy do D
McDrive: Czyli trzymać się z da eka!
Czarny Iwan. Do d@#y
gem: Pozywka dla eurofobów.
Jedi: Euro dla pozywki
Eld. Odzywki? Czy to jest rozmowa o odżywkach na pakernię?





Gilbert Goodmate PL

Gatunek: przygodówka ■ **Ocena**: 8+ (polonizacja) ■ **Wymagania minimalne**: P166, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/NT ■ **Graliśmy na**: C800, 256 MB RAM...

...I: czy trzeba mówić?



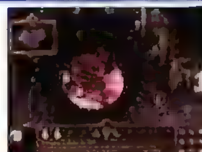
Uwagi:
MAc Abra: Dobra przygodówka, dobre spo szczenie
StrangeOne: Tym niemniej to tylko przygodówka, więc jak ktoś ich nie trawi...
Czarny Iwan: To niech przygotuje woreczki na paw e.
Jedi: Albo zapuści żurawia do kompa kolegi.



Gorasul

Gatunek: cRPG ■ **Ocena**: 6+ ■ **Wymagania minimalne**: tego nawet twórcy nie wiedzą! ■ **Graliśmy na**: Celeron 400, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: działało całkiem znośnie



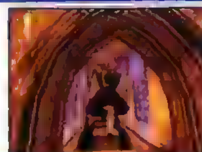
Uwagi:
Allor: Wygląd to na sprzed paru lat, bugów równ'eż się tu kilka znajdzie... Ogólnie szkoda, bo parę dobrych pomysłów przestaje się przez to liczyć.
McDrive: No i nie można zapominać o strasznie napuszonym wstępie - patetyzm w najczystszej postaci...
gem: No, pogromca Baldurów - jak zapowiadano - to nie jest, ale jeśli ktoś lubi role-playe tego typu. .
Jedi: To niech 'plei', ino śpiących ogrów nie rusza
Eld: Klei? Do czego? Chyba nie do monitora, bo giereczka ciut za słabiutka.



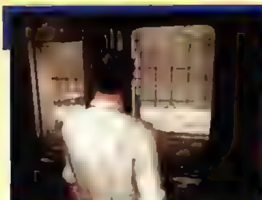
Harry Potter i Kamień Filozoficzny

Gatunek: przygodowe ■ **Ocena**: 6+ ■ **Wymagania minimalne**: P266, 32 MB RAM ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, akcelerator

...I: i kajne problem



Uwagi:
Mac Abra: Dla młodych fanów Pottera.
Smuggler: Za proste - można skończyć w jeden dzień.
Allor: Potter jak Potter - ale ponoć nie święci garnki lepią. ;)
Czarny Iwan: To gra dla dzieci. Będzie to dla nich doskonała zabawa.
gem: Nie czytałem, nie widziałem, nie grałem. Przeczytam, zobaczę, zagram - proste.
Eld: Raczej nie w tym życiu... Całkow'cie zignorowałem Pokemony, to samo czynię z Potterem.
Jedi: Dokładnie, a do tego jeszcze wytnę hołupcoka



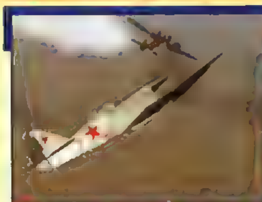
Hitchcock: The Final Cut

Gatunek: przygodówka ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P I 350 MHz, 128 MB RAM ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX

...I: nie ma powodów do narzekania, choć czasem haczyło



Uwagi:
Smuggler: Trup się sypie dość gęsto - ale bez obaw, to gra z klasą.
Matt Riggs: W końcu nazwisko mistrza w tytule do czegoś zobowiązuje...
Mac Abra: Dość pokręcona, ale i klimatyczna przygodówka.
StrangeOne: Ale nie da się ukryć, że przygodówka...
Eld: I raczej nią pozostanie
Czarny Iwan: Czyli potrzebne będą znowu woreczki na pawie.
Jedi: Obrzydliwy jesteś, wiesz? A bez woreczków to już nie potraf sz?



Il-2

Gatunek: symulator ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: PII 400 128 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ **Graliśmy na**: C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: trochę krzywo się latało



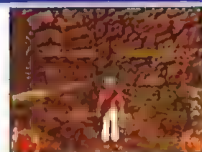
Uwagi:
Mac Abra: Ill-Illl-aaaa!... Dooobre. (Dajcie papieros.) :)
Allor: Heh, zobaczcie, jak to wygląda - toż to już film historyczny!
Smuggler: Tylko w kolorze i w 3D, co o filmach nie zawsze można powiedzieć.
Eld: Eee tam. Ja i tak wolę obejrzeć "Bitwę o Anglię", niż ślęczeć przed monitorem.
gem: Bez wątpienia - symulator roku!
Jedi: Symulator roku?! To jakiś kalendarz czy jak?



Orientalne Noce PL

Gatunek: akcja ■ **Ocena**: 6 (lokalizacja) ■ **Wymagania minimalne**: PII 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce 2 MX

...I: jak latający dywan na piątym biegu...



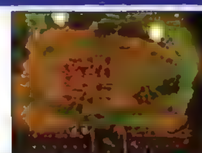
Uwagi:
Ugly Joe: Za wiele do spolszczenia nie było - ale co było, to zrobiono. Nie bez buraczków jednak
Allor: Więc jeśli ktoś lubi orient, a do tego jeszcze noce...
Jedi: To powinien jechać do Japonii. Rzekłem.
Eld: Na szczęście nikt u nas nie lubi orientu, a noce można spędzać w miłym towarzystwie we własnych łóżkach. .)



Primitive Wars

Gatunek: RTS ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**: P266 MHz MMX, 64 MB RAM, DirectX 8.0a ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX

...I: OK, OK, OK!



Uwagi:
Mac Abra: IMO niezły RTS Dla fanów gatunku na parę dni. Emocji nie wzbudza nadmiernych, ale też nie odpycha
Allor: No i mimo tytułu nie jest wcale taki prymitywny. ;)
gem: Iwan jest prymitywny
Czarny Iwan: Ale bardzo wars.
Jedi: Co to, jakaś (ż)aluzja do pierwszego ep'zodu? ;)
Eld: Tiaaa... Do drugiego i trzeciego również?



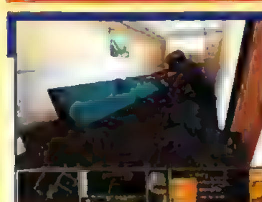
Project Eden

Gatunek: TPP ■ **Ocena**: 7+ ■ **Wymagania minimalne**: P233, 32 MB RAM, 500 MB HDD ■ **Graliśmy na**: Celeron 400 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: bez rewelacji



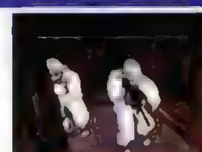
Uwagi:
Allor: Niby autorzy od Lary, niby TPP ale tutaj dużo więcej się myśli - a i gra się całkiem przyjemnie.
Mac Abra: Za dużo akc'i, za mało myślenia - jak dla mnie; ale gierka da się lubić
Czarny Iwan: Akcji dużo, ale tak' charakter gry. Bardzo fajna
gem: Mimo to oczekiwałem jakby więcej.
Jedi: Zawsze się oczekuje więcej, a gdzie wdzięczność? Bezinteresowność? Miłość? Buuu...! Idę napisać jakiś wiersz
Eld: Jeno choć raz napisz po polsku, a nie jakimiś krzaczkami ludzież pismem Ewoków.



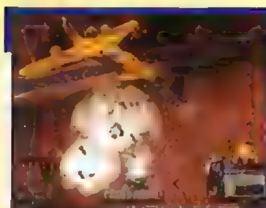
Rainbow Six: Black Thorn

Gatunek: FPP/Sim ■ **Ocena**: 6 ■ **Wymagania minimalne**: PII 266, 64 MB RAM, SVGA 4 MB ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: szybko, nie powiem. .



Uwagi:
Mac Abra: Szczerze mówiąc, szybko sobie odpuściłem. Nie, żeby było złe Ale gra sama w sobie już mnie nie jara. Lecz jeś i ktoś lubi R6... nie powinien narzekać
McDrive: Chyba że już jakiś czas temu zaczął zadawać sobie pytanie: ileż można?...
Jedi: Ile kupią, tyle można - stara zasada
Eld: Vide Epizod pierwszy. :P
Matt Riggs: Uwaga na misję z meczetem - zabugowana?



S.W.I.N.E.

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** PII 466 MHz, WIN 98/2000/Me, 96 MB RAM ■ **Graliśmy na:** C433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: o dziwo, chodziła bardzo przyjemnie



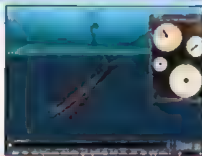
Uwagi:
Mac Abra: Zabawne - to znaczy mówię o klimacie gry (konflikt świń i króliczków), bo gra to, swoją drogą, nader ładnie zrobiony RTS w 3D
Allor: Taa, prosiaki górą! Choć z drugiej strony... jeś i ktoś czuje pociąg do królików... w końcu one wcale źle czasu wolnego nie spędzają. ;)
gem: Ai, ty Ś.W.I.N.I.O!
Jedi: Nie pochlebiaj, bo tak się napuszy, że go przerobią na kiełbaskę



Silent Hunter 2

Gatunek: symulator ■ **Ocena** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD ■ **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: cygara pięknie zmierzały do celu



Uwagi:
Mac Abra: Łezka się w oku kręci - na wspomnienie SH. Swoją drogą, grafika SH2 troszkę nie na czasie, chyba?
Allor: Ale jeśli dla kogoś Sub Command wydaje się zbyt nowoczesny, SH2 będzie jak znalazł
Eld: Ja tam przy SH2 mogę siedzieć godzinami, a niektórzy tego nie kumają - dlaczego. Zboczeńcy jacyś czy co?
gem: Czy to o takie cygara chodzi to w niesławnym Monica-gate?
Jedi: SH - Soul Hunters? Fajny serial na RTL7 - łowca dusz
Smuggler: Jediego, jak o godzinę zapytasz, też mu się z mangą skojarzy



StarWars: Battlegrounds

Gatunek: RTS ■ **Ocena** 6 ■ **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, VGA 4 MB, 4xCD, WIN 95/98/ME/2000/XP ■ **Graliśmy na:** Duron 850, 256 MB RAM, GeForce 2 Pro

...I: chodziło bez najmniejszych problemików



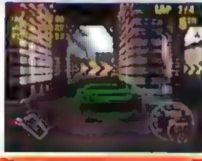
Uwagi:
Mac Abra: Tam, tam, tam... to nie marsz imperialny nucę - to marsz żałobny Chopina w mojej aranżacji.
Allor: Age of Star Wars - jeśli ktoś nie grał w Age of Empires, może spróbować - w przeciwnym razie lepiej sobie odpuścić
McDrive: Zwłaszcza jeśli ktoś jest fanem SW i to Trylogi i, a nie epizodu
gem: LucasArts - dosyć! Ja nie robię strategii, bo też nie umiem!
Jedi: Gadaj zdrów, a Jar Jar zagra ci na... języku
Eld: Zdradzę wam wielką tajemnicę Jediego. on ma naturalnych rozmiarów gumowego Jar Jara, z którym sypia...



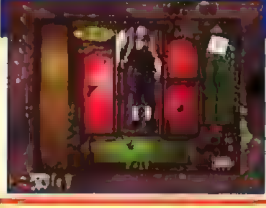
Supercar Street Challenge

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 2 ■ **Wymagania minimalne:** PII350, 64 MB RAM, akcelerator min. 16 MB ■ **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 32 DDRAM

...I: w przyzwoitych ustawieniach - niegrywalna



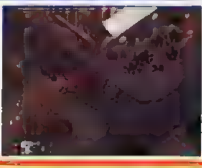
Uwagi:
Ugly Joe: Autorzy gry powinni napisać podręcznik "Krótki poradnik dla tych, którzy chcą stworzyć badziewną gierkę" i dołączyć CD ze swoim dziełem jako bonus.
Smuggler: Oooo... ktoś zemulował Atari ST na PC? Nie? To co to jest?
gem: Activision i coś takiego!? No, no
Jedi: Zdarza się najlepszym. Trochę tolerancji, panowie, nie róbcie wiochy.
Eld: Czyżbyś usprawiedliwiał ich z tego samego powodu co Lucas za Epizod pierwszy?



Troma Project

Gatunek: akcja??? ■ **Ocena:** 1 ■ **Wymagania minimalne.** P II 300 MHz, WIN 95/98/2000/Millennium, 32 MB RAM, CD-ROM x4 ■ **Graliśmy na:** C 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: to @#@ powinno chodzić nawet na 386



Uwagi:
Mac Abra: Czyli Rezerwowe Psy w nowym opakowaniu z jeszcze większą dawką seksu i przemocy
Ugly Joe: Nadal nie kupować. :)
Smuggler: Kury są na CD? Nie ma? To adios!
Allor: Trauma, nie Troma - i wszystko jasne!
Eld: Koleś odp*** się od tak zacnego zespołu jak Trauma, ok?
gem: ...A i tak rozejdzie się jak euro...
Jedi: A w Kawaii napisali, że wcale nie. Oj, coś ściemniacie.



Twierdza PL

Gatunek. RTS ■ **Ocena:** 9 (po on zecja) ■ **Wymagania minimalne** P300, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/ME/00 ■ **Graliśmy na:** PIII 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: zero problemów



Uwagi:
Mac Abra: Zawodowe spolszczenie, ładne bonusy w pudełku... i gdyby tylko zatrudniono więcej osób do podkładania głosów...
Smuggler: Lord of the Realm 2 jako bonus - not bad, not bad...
Allor: Nie da się ukryć, nie da się ukryć...
Ugly Joe: Przyjemność się powtarza, powtarza?
Eld: Chyba przepoczwarza w całkiem nie gorszą lokalizacyjkę?
gem: Całkiem nieźle, nie ukrywam
Jedi: Ukrywaj, będzie bardziej mroczn e



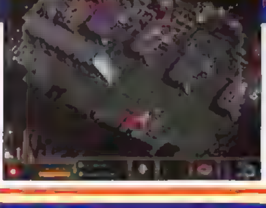
World War 2: Iwo Jima

Gatunek: FPP ■ **Ocena:** 5+ ■ **Wymagania minimalne:** C266, 64 MB RAM, akcelerator ■ **Graliśmy na:** C933, 256 MB, GeForce 2

...I: dużo szybciej, niż zdobyto Iwo Jimę :)



Uwagi:
Mac Abra: Nie wiedziałem, że można zmusić engine LithTech, by tak cienko wyglądał...
Eld: Zdziwiony, co? Równie dobrze można by było zmusić naszą sekretarkę, aby ładnie wyglądała. :P
Smuggler: Ale masz przerąbane, rany gorzkie...
Matt Riggs: Parę elementów gry niezłych - całość jednak słaba. A szkoda.
Allor: Kolejne podejście do kolejnego epizodu walk wuja Sama...
Jedi: Nudne te głupie męskie zabawy, nie mogą się bawić w coś innego?



Zax: The Alien Hunter

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania minimalne:** PII400, 64 MB RAM ■ **Graliśmy na:** Athlon 1400, 512 MB RAM

...I: pięknie :)



Uwagi:
Ugly Joe: Taki Diablo przeniesiony w przyszłość i na inną planetę?
Smuggler: Po prostu fajna gra akcji i to NIE w 3D, co ostatnio jest rzadkością
Matt Riggs: Moim zdaniem - i za tę cenę - niezła relaksująca gierka.
Czarny Iwan: Raczej nudnawa. Emocji zero. Nie polecam
gem: Słaaabo... Aaaaa... Dobranoc.
Eld: Nie śpij, bo cię Zax dopadnie.



Zoo Tycoon

Gatunek. sim ■ **Ocena.** 8 ■ **Wymagania minimalne.** P266, 32 MB RAM, DirectX ■ **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM

...I: szybciej, niż rosła inflacja w 1989...



Uwagi:
Mac Abra: Sympatyczne. Może nieco niedopracowane, ale bawiłem się nieźle
Matt Riggs: Dla tych, co zawsze chcieli być Gucwińskim :)
StrangeOne: Albo dla tych, co to sami wolą do zoo nie chodzić, a chcieli, by ich mimo wszystko pooglądać - i to z drugiej strony krat ;)
Czarny Iwan: Lal! Jak dla mnie - super! Nareszcie w domu! ;)
gem: Uuuk! ;)
Jedi: II-OOO! II-OOO! II-OOO! !

GATUNEK: [illegible]

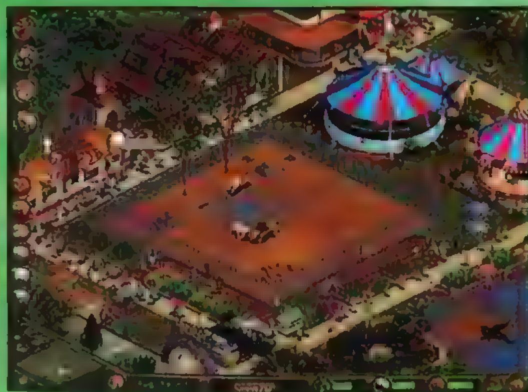
Zoo Tycoon

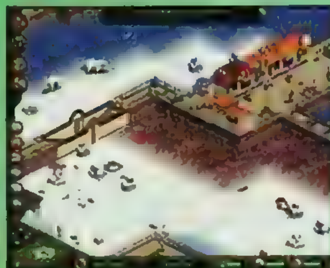
yasiu

Nie trzeba być specjalnie bystrym, żeby zauważyć pewną [illegible], a mianowicie to, że na PC powstało całe mnóstwo [illegible] Tycoon [illegible] jest, o ile się nie mylę, stworzony przez Sida [illegible]n. Po nim m.in. by[illegible] wesołe miasteczko, pole golfowe, zimowy ośrodek narciarski [illegible] fastfoodów. Teraz [illegible] na Szalet Miejski Tycoon oraz Sklep Mięsny Tycoon. [illegible] na pewno warto [illegible]

Gierka ta wyszła z kuźni Microsoftu. Oczywiście nietrudno, aby odgadnąć, że pozwala ona na zbudowanie ogrodu zoologicznego i zarządzanie nim. Można więc, a nawet trzeba, tworzyć wybiegi, sprowadzać zwierzęta, no i zapraszać gości, którzy za ciężko zarobione pieniądze kupią jedzenie i picie, a tym samym wspomogą nas finansowo. Może nie jest to gra tak skomplikowana, a raczej rozbudowana jak Rollercoaster Tycoon, ale jest naprawdę sympatyczna i co najważniejsze tak samo dobra, niezależnie od kategorii wiekowej gracza. Krótko mówiąc kolejny tytuł, który bawi zarówno rodziców, jak i dzieci.

Podstawowe założenie Zoo Tycoona jest proste. Zaczynasz z kawałkiem ziemi przeznaczonym na ogród zoologiczny i ewentualnie jakimś zadaniem do wykonania. Następnie budujesz wybiegi dla zwierząt, których bazowo w grze jest czterdzieści rodzajów (ale Microsoft obiecuje, że będzie można zassać nowe przez Internet). Wybieg musi być rzecz jasna przystosowany do potrzeb danego zwierzęcia, bo dopiero wtedy będzie ono czuło się szczęśliwe.





Ta część naszej działalności - czyli budowanie wybiegów - została znacznie ułatwiona dzięki sporej ilości podpowiedzi i wskaźników mówiących, jak się czuje dany zwierzak i czego dokładnie mu brakuje (ewentualnie czego ma w nadmiarze). Wystarczy zbudować ogrodzenie (kilkanaście rodzajów różniących się wysokością, wytrzymałością itp.), nazwać wybieg i można wypuszczać zwierzę. Następnie klikamy ikonę opiekuna, a on już wie, czego zwierzakow trzeba. A jest tego trochę - szczególnie po wrzuceniu zwierzęcia do nieprzygotowanego wybiegu. Trzeba zacząć od odpowiedniego podłoża, trochę gleby występującej na sawannach i odrobina wody zadowoli żyrafy, lampart potrzebuje ściółki z lasu tropikalnego, żwiru, kamieni i wody, krokodylowi wystarczy za to woda i kawałek kamienistego gruntu. Dostępnych jest kilkanaście różnych rodzajów gruntu i nie wszystkie służą budowaniu wybiegów, niektóre są tylko dekoracją.

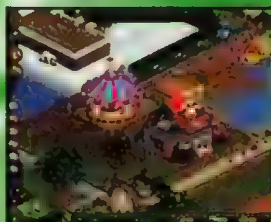
Kolejne wymagania to roślinność. Każdy ze stworów ma swoją ulubioną roślinę, a oprócz tego lubi mieć na wybiegu roślinność



z obszaru, z którego pochodzi. Jeśli jeszcze tego nie zrobiliśmy, musimy zbudować schronienie - każde zwierzę lubi naturalnie inny jego rodzaj. Następnie przydałoby się nieco dekoracji. Niektórym podopiecznym trzeba na wybiegu postawić coś, czym będą się bawić - dla małp małpi gaj, dla lwów specjalny głaz, na którym będą wypoczywać,



itp. Nie można również zapominać, że nie wszystkie zwierzęta są samotnikami. Niektóre z nich lubią żyć w stadzie albo chociaż w parach. Trzeba więc sprowadzić więcej zwierząt danego typu, najlepiej różnej płci - wtedy jest szansa na młode. Na sam koniec należy przydzielić do wybiegu opiekuna i dalej wszystko będzie się jakoś toczyć.



Jednakże zoo to nie tylko wybiegi i troska o zwierzęta, gośćmi też trzeba się zaopiekować. W tym celu stawiamy automaty z napojami i słodyczami, budujemy stoiska z jedzeniem i pamiątkami (i ustalamy ceny na nie), a także wynajmujemy ludzi, którzy zajmują się konserwacją i sprzątaniem terenu, oprowadzaniem gości itd. Na nadmiar gotówki raczej w Zoo Tycoonie nie można narzekać, należy bowiem przeznaczyć ją na różne cele, na przykład badania, które pozwolą na zakup nowego wyposażenia wybiegów, poprawią wydajność pracy załogi czy pozwolą sprowadzić do naszego zoo nowe zwierzęta. Do tego należy jeszcze dodać możliwość budowania i wynajdowania budynków i struktur, na których wprawdzie nie zarabiamy (w większości przypadków), ale za to spełniają one oczekiwania gości - jazda na słoniach dla dzieci, teatr zwierząt, płaszczarnia czy dom jaszczurek to tylko niektóre przykłady. Inną niezmiernie ważną sprawą jest zbudowanie takiego ogrodu, który będzie cieszył oczy. Dlatego stawiamy fontanny, pomniki, żywopłoty, ozdobne latarnie czy kwietniki. Im nasz ogród ładniejszy, tym chętniej będą do niego przychodzić ludzie. Jeszcze bardziej można zwiększyć frekwencję obniżając ceny biletów wstępu, a także przeznaczając część wolnej gotówki na akcję reklamową.

Wykonanie podstawowych zadań, czyli przystosowanie wybiegów dla zwierząt i zadowolenie gości, to w Zoo Tycoonie stosunkowo prosta sprawa. Niestety w całej tej pracy projektanta przeszkadza czasem sposób wyświetlania grafiki. Dokładniej rzecz biorąc, wina leży po stronie wielko-



ści widocznego obszaru: dostępne poziomy oddalenia kamery pokazują obraz ze zbyt dużego dystansu, to samo dzieje się z przybliżaniem. Nie zawsze również pomaga obracanie kamery, ale cóż, złej baletnicy...

Brakuje również, szczególnie przy projektowaniu wybiegów z dużą ilością roślinności, możliwości chwilowego ukrywania niektórych obiektów. A tymczasem wysokie drzewa potrafią naprawdę nieźle zasłonić wszystko, co warte jest oglądania - a to przecież nie jest ogród botaniczny. Wydawałoby się, że zostawienie środka wybiegu wolnego, bez roślinności, powinno pomóc, że będziemy wyraźnie widzieć zwierzaka i nasi goście również. Niestety, wielu naszych milusińskich błyskawicznie wykorzysta wysokie drzewa w pobliżu płotu i po prostu pierzchnie. Niewielka to strata, bo zwierzaka szybko łapiemy, ale goście się wystraszą. Ograniczona widoczność jest właściwie jedyną poważniejszą wadą tej gry, poważną o tyle, że irytującą. Dlaczego? Proszę bardzo.

Mała refleksja

W dawnych czasach ja i moi rówieśnicy, jak chyba wszystkie dzieci, interesowaliśmy się tym, co nieznane i dziwne. Czymś takim były zwierzęta oglądane w zoo. Mam to szczęście, że mieszkam we Wrocławiu, a nasze zoo należy do najlepszych w Polsce. Ale nie o tym chciałem. Samo oglądanie zwierząt to jedno, druga sprawa to potrzeba wiedzy, jaką posiadają chyba wszystkie dzieciaki. Ja nie miałem dostępu do genialnych programów Animal Planet, multimedialnych encyklopedii komputerowych czy chociażby bajecznie kolorowych książek o zwierzętach zalegających teraz w księgarniach. Całą wiedzę na temat dzikiej przyrody czerpało się z książek. Kto czytał cykl przygód Tomka Wilmowskiego, i w ogóle książki pana Szklarskiego, wie, że wiedzy na ich temat było tam sporo.

Dziś jednak książki popadają wśród dzieci w niełaskę, więc chciałem bardzo pochwalić autorów Zoo Tycoona za zawarcie w grze tak dużej dości informacji na temat każdego zwierzęcia, które możemy hodować. Brakuje wprawdzie zdjęć i filmików, za to jest tekst, a odrobina słowa pisanego nie zaszkodzi - ani dzieciom, ani dorosłym.

Krótko mówiąc, niby zwykła gierka, ale walory edukacyjne ma.

Zbudowałem sobie ogród, był w nim wybieg dla niedźwiedzia grizzly. Zwierzak ten nie dość, że lubi raczej pofałdowany teren, to musi mieć na wybiegu dużo drzew. Dostał drzewa i przez pół roku był atrakcją ogrodu. Tyle tylko, że musiałem na chwilę odejść od komputera. Po dziesięciu,





może dwudziestu minutach upłynął czas przewidziany na scenariusz i z wielkim zdziwieniem dowiedziałem się, że przegrałem. Wszystkie założenia scenariusza miałem spełnione już pół roku wcześniej, więc w czym rzecz? Na pierwszy rzut oka wszystko było w porządku, dopiero dokładna inspekcja wykazała, że niedźwiadek jest... nieszczęśliwy. Dlaczego? A bo zdarzyło mu się doszczętnie stratować kawałek terenu, a żadne zwierzę nie lubi czegoś takiego. Nie będę się czepiał tego, że po zwierzęciu nie było nic widać, to byłoby trudne do zrobienia. Ale dlaczego, do jasnej-ciasnej-ale-własnej, odnalezienie tego jednego kwadracika nieodpowiedniego terenu pomiędzy drzewami musiało mi zająć tyle czasu? Odpuszczę sobie dalsze znęcanie się, bo mimo wszystko

13/2001



Zoo Tycoon mi się spodobał, a jak coś lubię, to raczej tego nie kopię (wyjątek: piłka).

Gdyby pominąć wady w wyświetlaniu grafiki, oprawa audiowizualna Zoo Tycoona okazuje się naprawdę solidnie wykonana, nawet jeśli niczym nie oszałamia. Gra nie wygląda jak najnowsze produkty 3D, ale i nie ma tak wyglądać, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę jej niskie wymagania sprzętowe. Szkoda tylko, że autorzy zdecydowali się na widok z pewnego oddalenia. Sprawia to, że zarówno goście, jak i nasze zwierzaki są zazwyczaj dość małe. Szkoda również, że gra nie pozwala zaglądnąć do niektórych budynków. Z chęcią obejrzałbym od środka budynek z egzotycznymi insektami, teatrem zwierząt itd. Udźwiękowienie Zoo Tycoona składa się z efektów produkowanych przez gości, odgłosów wydawanych przez zwierzęta oraz niezbyt rzucającej się w ucho muzyczki. Nic nadzwyczajnego.

Po kilkunastu godzinach grania mogę stwierdzić, że Zoo Tycoon jest raczej spokojną gierką polegającą głównie na budowaniu i w dużo mniejszej części na zarządzaniu. Nie stawia przed graczem wielkich wymagań, nie każe zapamiętywać setek skrótów klawiaturowych niezbędnych do sprawnej obsługi, nad całością spokojnie zapanujemy za pomocą samej myszki. Początkowo przeraża trochę fakt, że możemy przejrzeć statystyki każdego zwierzęcia, każdego pracownika i każdego gościa, ale z czasem okazuje się, że wcale nie musimy tego robić. Wystarczy, że postawimy odpowiednio dużo stoisk z jedzeniem i piciem, toalet i zatrudnimy kilku sprzątaczy oraz opiekunów zwierząt. Dalej gra toczy się właściwie bez naszego udziału. I tutaj właśnie mamy powód, dla którego odejmę jeszcze jeden punkt. Scenariuszy jest kilkanaście i zostały podzielone na kilka poziomów trudności (z tym, że trzeba ukończyć wszystkie z jednego poziomu, aby odblokować kolejny). Cele, jakie stawiają przed graczem, nazywają się przeróżnie, ale generalnie chodzi o jedno - zbudowanie zoo, uszczęśliwienie zwierząt, no i gości. Tyle tylko, że średnio wprawny tycoonowiec robi to w połowie potrzebnego czasu i dalej pozostaje mu tylko czekać. Oczywiście wraz ze wzrostem poziomu trudności robi się coraz ciekawiej, ale nadal pojawiają się momenty po prostu nużące. Gdyby pojawiła się chociaż opcja przyspieszania upływu czasu...

Oprócz wspomnianych wyżej scenariuszy zawiera również tryb tak zwanej swobodnej gry. Po jego uruchomieniu wybierasz jeden z 28 dostępnych terenów i budujesz na nim taki ogród zoologiczny, jaki tylko sobie wymarzysz, z taką ilością początkowej kasy, jaką sobie wymyślisz. Niestety, jeśli gierka ci nie podpasuje, to dość szybko znudzisz się patrzeniem na tłumy ludzi i pilnowaniem, czy opiekunowie sprawnie sprzątają kupki produkowane przez zwierzaki. No właśnie - nuda. A przecież można by tu dodać tyle przeróżnych rzeczy. Sami pomyślcie, o ile ciekawiej by było, gdyby niezadowolone zwierzaki dawały upust swoim emocjom atakując opiekuna. Gdyby nakarmione niedojrzałymi czereśniami słonie Dżambo i Szambo dostały nagle przewlekłej biegunki, gdyby zwierzaki mogły chorować... Takich gdybań można tu dorzucić naprawdę wiele. Naprawdę szkoda, że autorzy pomyśleli jedynie o tym, że ludziom zdarza się wrzucać do wybiegów pieniądze (swoją drogą, nie wiem, jak to robią przez szybę z pleksi, ale to nie mój problem).

Zdecydowanie nie jest to tytuł dla twardojądrowych (hardcore'owych) graczy, za mało tu wyzwań. Ale dla rodzica z dzieckiem czy kogoś, kto chce po prostu odpocząć po pracy przy czymś innym niż CS, jest naprawdę godna polecenia. Żeby jeszcze systemy Microsoft tworzył tak samo udane i bezawaryjne...

8

INFO

Producent: Microsoft ■ **Dystrybutor:** Microsoft ■ **Internet:** www.microsoft.com.pl ■ **Wymagania:** P266, 32 MB RAM, DirectX ■ **Akcelerator:** niekonieczny



■ spokojna i miła gra dla każdego ■ pewne wartości edukacyjne ■ niskie wymagania ■ ciekawa tematyka...



■ ...mogłaby tylko być lepiej wykorzystana ■ no i te problemy z wyświetlaniem

EURO-MAN

■ Czarny Iwan

Wśród wielu, wielu gier, jakie trafiają do redakcji, znajdują się również "sierotki Marysie", z którymi nie za bardzo wiadomo, co zrobić - w pewnym momencie ma się już bowiem komplet podstawek pod kubek z kawą. Gdyby przynajmniej zapanowała moda na ozdabianie ścian budynków fragmentami płyt CD tak, jak to niegdyś było z kolorowymi denkami po butelkach, można by jakoś wykorzystać te tytuły. Próbowałem również zrobić coś na wzór ludków z kasztanów, ale pomysł się nie sprawdził. Być może będziecie bardziej twórczy niż ja i jakoś poradzicie sobie z Euro-manem, świeżutką jak kilo zeszłorocznej kaszanki grą z Engine Software.



Euro-man nawiązuje poniekąd do kultowej i starszej od większości tych, którzy czytają te słowa, giery zatytułowanej Pac-man. Jestem pewien, że gdyby Euro-man pojawił się w 1981 roku, osiągnąłby niebywały sukces. Nawet teraz mimo upływu lat Pac-man w wydaniu Euro robi wrażenie. Podkolorowany, z nowym tytułem i w nowym garniturze prezentuje się rewelacyjnie!

Przede wszystkim 3D! Łał! Panowie, jak to wygląda! Oko bieleje i bielmo zostaje już na gałce z wrażenia! Gracz ujrzy planszę, która przypomina nieco redakcję CDA. Na podłodze leżą jakieś papiery, wokół ciąg biurek z terminalami komputerowymi. Najlepiej będzie jednak patrzeć na nią



jednym okiem. Można wówczas kontrolować i stopniować wrażenia płynące z przekazu wizualnego. To ważne, bowiem obrazek na ekranie nie zmieni się przez większość etapów. Warto zatem mrużyć oczy i dzięki temu powoli odkrywać atrakcje lokacji. W całej grze jest jeszcze jedna plansza. W sumie dwie, ale nie myślcie, że to mało! Dwie to akurat tyle, żeby dobrze się napatrzyć jednym, a potem drugim okiem. Trzeciego przecież nie macie, czyż nie?

W grze wcielamy się w Euro - walutę, która obowiązuje w całej UE. Naszym zadaniem jest wymienić pieniądze (bilon) krajów Unii Europejskiej na Euro przed upływem roku. Dokonać może tego tylko Duitenberg, który zarządzą Euro i wysyła je w kolejne misje eksterminacji lokalnej formy płatniczej. Scenariusz bardzo na czasie i w porządku. Dzieciakom na pewno się spodoba, a i starsi wyniosą z giery trochę wiedzy o świecie i ekonomii.

Samo połykanie monet przez Euro, chociaż maksymalnie emocjonujące, mogłoby jednak nieco znużyć, mamy więc dodatkowe utrudnienie, które podnosi poziom adrenaliny do niebotycznego poziomu. Trzeba mianowicie umykać przed najsilniejszymi walutami świata. Są to funt, jen i dolar. Spotkanie z nimi to dla Euro niechybna śmierć, co uczy dzieciaki, że z Angolami, żółtkami i jankesami nie ma co handlować. Można ich mimo to wykończyć, a zatem nasi i tak górą!

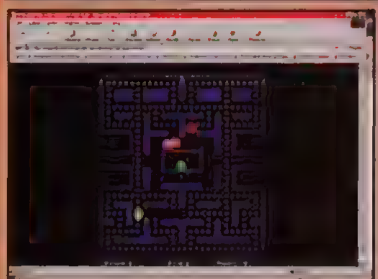
Wszystkich plansz jest siedem, czyli akurat tyle, żeby porządnie się przez te 15 minut nagrać. W menu gry mamy start i stop. Opcji nie ma - i słusznie, bo i po co? Żeby dzieciaki łamały sobie głowę nad rozdzielczością, paletą kolorów czy innymi duperelami? W sumie Euro-man zasługuje na dziewiątkę z plusem. Grywalność, obrazki, prostota obsługi - Euro-man wygrywa we wszystkich kategoriach. Pół punktu odejmuję tylko za to, że gra jest odrobinę za krótka. Choćby



i jeden korytarzyk na planszy więcej! Ile to by było jeszcze radości, a również te kilka Euro więcej w kieszeni!

Jeżeli chcesz się poczuć gospodarzem Europy i doprowadzić do unii walutowej, masz niepowtarzalną okazję. Euro-man dostarczy ci trwałych i niezapomnianych wrażeń, o których będziesz kiedyś opowiadał dzieciom. Tytuł z Engine Software wnosi powiew świeżości do gier ekonomicznych i zręcznościowek.. o ile lubisz powiew przesycony wonią stęchlizny i starzyzny.

Pacman story



Po raz pierwszy pojawił się w 1981 roku. Pierwsza wersja Pac-mana miała tylko jedną planszę. Gra niemal z dnia na dzień stała się niezwykle popularna. Najlepszym tego dowodem jest jej obecność na wszystkich możliwych platformach sprzętowych. Gracz wciela się w żółtą kulkę, której zadaniem jest zjedzenie wszystkich kropek, unikając wrogich duszków. Na planszy znajdziemy również specjalne dodatki, pozwalające na tymczasowe unieszkodliwienie wroga po "zjedzeniu" go. Pac-man zyskał rzeszę naśladowców, jak chociażby Pacman Jr., Mrs Pacman itp. Na stronie http://republika.pl/schoolweek/gryonline/pacman/pacman.htm możecie pograć w pierwszy, najbardziej popularny Pac-man.



1

Producent: Engine Software ■ **Dystrybutor:** Brak ■ **Internet:** brak danych ■ **Wymagania:** P200MMX, 64 MB RAM, Windows 9x, dopalacz 4 MB ■ **Akcelerator:** nie

👍 ■ brak

👎 ■ wsio

INFO

Etherlords

GATUNEK: CRPG/STRATEGIA

[CDA] gem

Coraz bardziej dla mnie oczywiste staje się, że to właśnie rosyjscy developerzy znają pewien sposób na podbój terra incognita gier, racząc nas tytułami niemieszczącymi się w ich szerokim nurcie. Etherlords, dzieło Nival Interactive, twórcy nowatorskiego w dużym stopniu Evil Islands, stanowi świetny tego przykład. Etherlords jest żywym dowodem na to, że wciąż możliwe jest stworzenie czegoś nowego. I w gruncie rzeczy nie jest ważne to, że dokonali tego, łącząc najlepsze cechy gier karcianych w rodzaju Magic: The Gathering z komputerowymi, jak ciesząca się niesłabnącą popularnością, mimo upływu lat, seria Heroes of Might & Magic. Ważne, że udało się im dzięki temu stworzyć nie tylko nowy i ciekawy świat, ale też niezwykłą grę. Słowem: uzyskać zupełnie nową jakość!

 Mix HoMM i M:TG. Trudno życzyć sobie czegoś lepszego

Pierwszą reakcją po uruchomieniu Etherlords jest uznanie dla jej twórców oraz wyraźnie wyczuwalnej dbałości o najdrobniejsze nawet szczegóły i... magicznego nastroju gry! Nawet menu, czyli coś, co zwykle wyraźnie wyznacza granice gry, stanowi w Etherlords jej integralną część, współtworzy ją! Dzięki temu naprawdę nietrudno ulec złudzeniu, że z chwilą uruchomienia gry przenosimy się do innego świata. A świat to, jako się rzekło, wielce interesujący i na wskroś magiczny. Zamieszkują go i tworzą Etherlords, czyli władcy Etheru - osobnicy, którzy potrafią kierować przepływem białego Etheru, tego pochodzącego z samego centrum wszechświata - tego, z którego wszystko się bierze i staje nim się, gdy nadchodzi koniec. Wyjątkowość daru Władców Etheru polega na tym, że Ether w idealnej, białej postaci jest bardzo nietrwały i istnieje przez jedną ledwie uchwytną chwilę, zwykle zaś występuje w postaci składowej w jednym z czterech kolorów. I tak możliwe jest korzystanie z czerwonego Ehteru chaosu, niebieskiego Etheru ruchu, zielonego - życia, czarnego wreszcie - łączenia.

Każdy kolor substancji ma również swój niebieski odpowiednik - czerwone słońce, błękitną gwiazdę, zieloną planetę i czarny księżyc, które - jako że z nich właśnie stworzone, "oddają" go z powrotem, utrzymując względną równowagę między kolorami. Kiedy jednak, a zdarza się tak raz na tysiąc lat, ciała te zejdą się w linii mierzącej w samo centrum wszechświata, czyli tam, gdzie tworzy się biały Ether - nadchodzi Czas Odmiany. Oślepiający strumień kolorów, zjednoczonych w biały Ether, powraca do Świata Władców i zupełnie odmienia jego oblicze: przesuwając granice oceanów i lądów, modelując krajobrazy, zasiedlając nowe rasy, niwecząc w mgnieniu oka potężne imperia. Dla Władców Etheru Czas Odmiany staje się szansą, by po raz kolejny pokierować losami świata. Nie jest to jednak tak łatwe, jak się zdaje - na skutek zmian w procesie przyczynowym chwilowo pozbawieni są dawnej wiedzy, która po prostu okazuje się niewiele warta w nowych warunkach, i zmuszeni są zdobywać ją od nowa. Nie wszyscy też potrafią odnaleźć się w nowych okolicznościach, mimo to świat Etheru dba o swych strażników - rodzą się nowi władcy. Tak stało się i tym razem: z Etheru zrodził się Gracz.

Etherlords jest żywym dowodem na to, że wciąż możliwe jest stworzenie czegoś nowego. I rzeczywiście nie jest ważne, że dokonano tego, łącząc najlepsze cechy gier karcianych, w rodzaju Magic: The Gathering, z serią Heroes of Might & Magic. Ważne, że udało się im dzięki temu stworzyć zupełnie nową jakość! Bazujący na znakomitym, zdolnym do wyświetlania ogromnych ilości wielokątów bez utraty płynności, engine 3D, nie może się nie podobać.

Kampania w Etherlords pozwala na poznanie dwóch poziomów Świata Władców: turowym strategicznym i turowym taktycznym. Ten pierwszy, przywodzący na myśl Heroes of Might & Magic, wymaga odkrywania krain, zapewnienia sobie stałych przychodów surowców, tworzenia i kupowania czarów, wreszcie - reagowania na posunięcia przeciwników. Kiedy zaś bohater natknie się na kogoś, kto również posiadł zdolność kontrolowania przepływu Etheru, gra przenosi nas w wymiar taktyczny - ten podobny do Magic: The Gathering. I rzeczywiście, nie jest trudno zauważyć, że twórcy Etherlords musieli wzorować się na tej najpopularniejszej bodaj grze karcianej. Podobnie zatem jak tam, walki stanowią pojedynek magów, których podstawą są czary/karty losowane ze składanej samodzielnie talii (niestety, do jedynie piętnastu kart). Czary te, dzielące się na cztery rodzaje: przywzania, zaklęcia, efekty natychmiastowe (instant), rytuały, rzucane są dzięki punktom Etheru. Tak też jak w M:TG bohaterowie nie są w stanie atakować się nawzajem inaczej jak rzucając czary bądź za pomocą jednostek (tu imponujące ponad 160 stworów!) składających się na armię maga. Te ostatnie sprawdzać się będą jednak nie tylko w celu atakowania bądź blokowania ataków jednostek przeciwnika: wiele z nich dysponuje specjalnymi zdolnościami - od ataku nie do zablokowania, poprzez regenerację bądź latanie - po absorpcję wydatkowanego Etheru, który przemienia się w punkty zdrowia czarodzieja. Nie jest jednak walka w Etherlords wierną kopią M:TG - przyzwyczajonym do rozwiązań tej ostatniej trudno więc będzie zrozumieć np. dlaczego atakująca (ale nie dysponująca zdolnością 'first strike'!) jednostka o sile 1 i wytrzymałości 2 (czyli 1/2) atakując jednostkę 3/1 miast zabić i zginąć, zabija, owszem, lecz zaraz po tym spokojnie wraca do szeregu!...



Niezaprzeczalnym atutem Etherlords jest jego bogactwo i różnorodność. Nie ma obawy, że opisane powyżej w dużym skrócie pojedynki szybko staną się wypełnianiem sprawdzonego schematu. Wprawdzie łączna liczba ponad 300 kart w Etherlords ma się nijak do bogactwa i różnorodności opcji w M:TG, jednak tu na obraz rozgrywki wpływa nie tylko talia i umiejętności gracza, ale także zdolności bohaterów toczących pojedynki! Ci ostatni bowiem, dobierani z puli 64 bohaterów, po 16 w obrębie każdej z czterech, podporządkowanych poszczególnym Etherom ras/kolorów, podobnie jak bohaterowie serii Heroes of Might & Magic, są w stanie uczyć się. A ściślej - wydatkowywać doświadczenie zdobywane (prócz zasobów w pojedynkach) na specjalizacje. Np. mniejszy koszt rzucenia czaru, większą pulę dostępnych czarów na ręce czy dodatkowy kanał Ehteru otwierający się w kolejnych rundach walki.

Nie sposób też nie zauważyć, że pojedynki magów są... cóż, trudne i wymagają nie tylko znakomicie złożonej talii, ale i umiejętnego korzystania z oferowanych przez nią możliwości. Co ciekawe też, jest dokładnie tak, jak w M:TG - zdarza się więc, że gracz, zdawałoby się, skazany na zagładę (a przynajmniej - dotkliwą porażkę), dzięki temu, że w jego talii/grimoire są czary wymagające niewielkiej ilości Etheru, dosłownie zasypie nimi przeciwnika pokonując go, nim ten zdoła ukończyć swe budowane przez kilka tur combo! Dzięki temu rozbiciu na tak wielu różnicujących się wraz z nabieraniem doświadczenia bohaterów oraz bogactwie i różnorodności plansz i czarów należy przypisywać atrakcyjność Etherlords nawet po wielu godzinach gry.



Warto też nadmienić, że jakkolwiek początkowo Etherlords może wydawać się przytłaczające, jednak bardzo szybko, dzięki niezłej instrukcji, przede wszystkim jednak interaktywnemu menu kontekstowemu (prawy klik na obiekt wyświetla jego opis - przydatne nawet później w grze - np. by zapoznawać się z ofertą kart/czarów) zaczynamy czuć się najzupełniej "u siebie".

Kwestią zasługującą na odrębny akapit jest bezsprzecznie oprawa audiowizualna gry. Etherlords, korzystając, zdaje się, z usprawnionego engine'u Evil Islands "oprawionego" w gustowne, znakomicie świadczące o talencie grafików elementy dwuwymiarowe, jest po prostu zachwycający. Mapa świata widzianego w ujęciu strategicznym jest bez mała dziełem sztuki. Szczegółowość elementów - myślę tu nie tylko o bohaterach czy architekturze zamków, ale także elementach stałych plansz; mowa też o źródłach zasobów, jak kopalnie czy kamienne kręgi - powala. Złudzeniu realności świata (na jego magiczny sposób, naturalnie) służą niewielkie animacje: falowanie drzew, dymy z kominów czy... przelatujące co pewien czas ptaki! Słowem - gier, nawet dwuwymiarowych, wyglądających tak znakomicie jak Etherlords, było dotąd niewiele. Wyobraźcie sobie zatem moje zdumienie, gdy ta tak niezwykle szczegółowa i po prostu niesamowicie ładna plansza dała się całkowicie płynnie obrócić, a następnie przybliżyć - udowadniając nie tylko ponad wszelką wątpliwość, że przynależy całym sercem i duszą do świata 3D, ale też, że dobrze zrobiony engine 3D może rzeczywiście być zaletą także w grach strategicznych! Podobnie jest zresztą z grafiką i animacjami w trakcie walk, a więc na szczeblu niższym, taktycznym: niejednokrotnie zachwyci was różnorodność efektów czarów, animacji jednostek i bohaterów. Dodatkowej dynamiki dodają walkom niestandardowe ujęcia kamer, starających się, dzięki zbliżeniom, ukazać całą ich widowiskowość! Jeśli zaś dodać, że grze towarzyszy znakomita muzyka, w której sekcje rytmiczne stanowią tło dla ambientowych dźwięków rogów alpejskich czy koło - otrzymacie odpowiedź na pytanie, czemu





uważam Etherlords za grę z pogranicza światów - naszego i baśniowego.

Mówiąc o Etherlords nie sposób nie wspomnieć także o trybie multiplayer, tym bardziej, że niewiele trzeba, by stwierdzić, że to z jego perspektywy powinno oceniać się grę, że to on stanowi jej sens i treść. Tryb single player, jakkolwiek bogaty, traktować należy jako wprawkę do gier online. Nie da się ukryć bowiem, że dopiero w nim gra ukazuje drugie oblicze - że dopiero po spięciu komputerów bądź otwarciu się na świat poznajemy ją naprawdę. Wtedy przecież np. nabiera znaczenia dyplomacja, która w trakcie kampanii odgrywa marginalną, jeśli jakąkolwiek rolę. Co ciekawe dostępny jest też tryb "duel" - pojedynku, koncentrujący się wyłącznie na taktycznej części gry, czyli składaniu talii i testowaniu ich przeciw innym żywym Władcom Etheru. A jako że Nival zdaje się zainteresowane w stworzeniu także społeczności sieciowej fanów, nie jest wcale wykluczone, że świat Etherlords, pod który położono tak solidne podwaliny, będzie się rozwijać.

I w gruncie rzeczy tego właśnie trzeba sobie życzyć na przyszłość Etherlords bowiem w tej chwili troszkę brakuje do ideału. Walki, początkowo niesłychanie atrakcyjne, po pewnym czasie (pod warunkiem że nie próbuje się modernizować talii i ogranicza do jednego koloru Etheru), zaczynają nużyć. Szczególnie gdy walczymy ze słabszymi przeciwnikami. Wówczas pokusa zdania się na automatyczne jej poprowadzenie przez komputer staje się przemożna. Nie podobał się nam także język, jakim opisana jest gra, w tym kwestie czytane przez niewiastę, która wyraźnie aż za bardzo starała się by to, co wygłasza, brzmiało wzniośle i patetycznie. Ten ostatni zarzut jednak, mamy nadzieję, straci zasadność w wersji polskiej, przygotowywanej przez ekipy Lemon Interactive i pozostanie wyłącznie niechlubnym exclusive wersji angielskiej gry.

Tym niemniej Etherlords, bazujące na znakomitym, zdolnym do wyświetlania ogromnych ilości wielokątów bez utraty płynności, engineie 3D, osadzone w interesującym, przepięknie zaprojektowanym, na skroś magicznym świecie i łączące elastyczność pojedynków, takich, jakimi je znamy z gier karcianych, z głębią Heroes of Might & Magic nie może się nie podobać.

8

INFO

Producent: Nival Interactive ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** http // www.etherlords.com ■ **Wymagania:** PI 300 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** AGP min 8 MB RAM

■ naprawdę magiczny świat ■ wspaniała oprawa audiowizualna ■ 64 rozwijających się w trakcie gry bohaterów, ponad 300 rodzajów kart, setki godzin gry ■ tryby multiplayer - scenariusz i pojedynek

■ głosy anglojęzycznych lektorów ■ już znakomite, ale jeszcze mu czegoś brakuje ■ po jakimś czasie walka robi się nużąca

Mix HoMM i M:TG. Trudno życzyć sobie czegoś lepszego



EARTH 2150

LOST SOULS

Prawdziwe wyzwanie dla miłośników strategii czasu rzeczywistego

- Fascynująca oprawa graficzna 3D
- 3 nowe kampanie i ponad 50 celów misji
- Wiele godzin gry dla jednego gracza
- Nieskończona zabawa przy grze sieciowej
- Edytor pozwalający tworzyć własne mapy
- Możliwość gry poprzez Internet i Earthnet



INFINITE ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG **w sprzedaży za 39,95 zł** TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

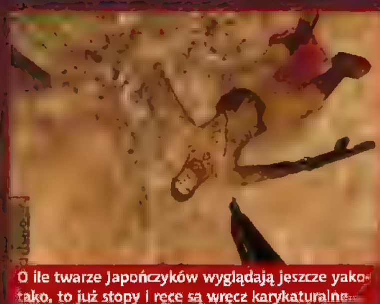
GATUNEK: FPP

World War II: Iwo Jima

Mac Abra

[illegible] pomiekąc [illegible] rodzaju, [illegible] kajcie, że [illegible]

Tym razem amerykańscy marines kontra Japończycy, broniący archipelagu złożonego z kilku nie za dużych wysp, wśród których największą - i ponurą - sławę zyskała Iwo Jima. Japończycy bardzo starannie przygotowali się na inwazję, zamieniając owe wyspy w prawdziwe twierdze. Jak stwierdził chełpliwie pewien japoński kontradmirał: "Amerykanie, nawet mając milion ludzi, nie zdobędą ich przez sto lat". Zaciętość i sprawność bojowa marines szybko zweryfikowały te czcze przechwałki. Nie milion ludzi, a kilka dywizji, nie lata, a tygodnie - i nad Iwo Jimą załopotał, okupiony śmiercią kilku tysięcy Amerykanów, gwiaździsty sztandar. Każdy z was zapewne kojarzy ten słynny pomnik - grupa żołnierzy wydźwigujących w górę "stars & stripes". A jest to nic innego jak "remake" słynnego zdjęcia - właśnie z Iwo Jimy (swoją drogą, samo zdjęcie było zainscenizowane, podobnie jak niemniej słynne ujęcie z czerwonoarmistą wieszającym sztandar nad zdobytym Reichstagiem - tamto dodatkowo trzeba było jeszcze retuszować, bo soldat miał na każdej ręce po kilka zegarków). Musi jakiś kolekcjoner :)).


O ile twarze Japończyków wyglądają jeszcze jako-tako, to już stopy i ręce są wręcz karykaturalne...


Marine nie ma najweselszej miny, patrząc na mizerne tekstury i bitmapowe drzewa. Swoją drogą - ale gęba, nie?

Lecz wróćmy do tematu... (nic nie poradzę, że jestem jak statek z uszkodzonym sterem - lubię sobie podryfować po morzach historii II wojny). Gra ta jest częścią większego cyklu (World War II). Do tej pory wyszły dwie części (Normandy i właśnie Iwo Jima). W obu wypadkach mamy do czynienia z grą FPP, w której strzelanie i myślenie w są ze sobą nierozdzielnie związane. Powiedzmy, że to taki mocno uproszczony Hidden & Dangerous. Normandy jakoś do redakcji nie trafiło. I nie wydaje mi się, byśmy z tego powodu bardzo rozpaczali.

Podobnie jak omawiany niedawno Deadly Dozen, WW2: Iwo Jima jest grą niskobudżetową. Z pewną przykrością muszę jednak przyznać, że tu widać to dużo wyraźniej niż przy testowaniu poprzedniej gry. Przede wszystkim czuje się, iż zastosowany w grze engine jest już nieco archaiczny. Swoją drogą, jest to słynny LithTech, znany fanom FPP - choćby z doskonałego Shogo. Nie wiem jednak, czy to w ciągu tych paru lat grafika w grach tak bardzo poszła do przodu, czy też może jest to jakaś zubożona wersja engine? Albo może graficy i programiści z ValuSoft byli wybitnie nieutalentowani? Ciężko powiedzieć. Za to łatwo dostrzec, iż cała gra utrzymana jest w paskudnej, zgniłozielonej kolorystyce. Nawet krew wydaje się jakaś taka czerwonobura. Nie wiem, czy to świadome zagranie, czy po prostu tak wyszło. Niezależnie od motywów - wygląda to średnio.

Widać też, że twarze żołnierzy wydają się być niekiedy rysowane kredkami świecowymi. Albo - jeśli wolicie takie porównanie - gęby Amerykanów wyglądają, jakby oddział został sformowany z nieboszczyków, którzy wcześniej dobrych parę dni przeleżeli sobie na słoneczku. "Attack of the Zombie Squad"? Japończyków potraktowano nie lepiej. O ile ich facjaty są znośne, to dla odmiany popatrzcie sobie na ich dłonie i nogi. Gdyby gra powstała w Japonii, graficy już by pisali pożegnalne haiku przed rytualnym rozpruciem sobie brzuchów za pomocą wakizashi...

Dodając do tego low-resowe tekstury oraz szkaradne, bo bitmapowe, drzewa, uzyskujemy coś, co w najlepszym wypadku można wycenić na 6 pkt. Podkręcenie w setupie wszystkich detali na maksa przypomina próbę wypicia Bałtyku za pomocą słomki. Tzn. mimo wszelkich wysiłków nie widać żadnych wymiernych efektów. Zaś obejrzenie intra, robionego na engine gry, czy OHYDNYCH briefingów - przypominających poziomem gry na Amigę z początków lat 90-tych - humoru nie poprawia. No chyba że masochistom. Niezłe eksplozje, efekty dymu i ognia oraz całkiem przyzwoite animacje postaci niewiele tu pomogą.

Nie cieszy też fakt, iż cała gra to tylko około 12 misji, z których każdą można przejść w (góra) godzinę. Wprawny fan FPP ukończy grę ze śpiewem (może Yankee Doodle?) na ustach w jedno popołudnie; ten mniej wprawny poradzi sobie metodą "save co minutę" przez weekend. Żadnej kampanii, multiplayera, tutoriala, zmiany stron konfliktu. Misje nie są ani długie, ani skomplikowane, ani zróżnicowane. Niestety. Można tylko zwiększyć stopień trudności...


Miotacz ognia w walkach na bliski dystans był prawdziwie morderczym orężem.

AI wroga również znacznie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas ostatnio gry FPP. Przykro powiedzieć, ale w tej grze Japończycy są głupi jak buty - i to buty blondynki. Raz dosłownie wlazłem na zamaskowany i wkopany w ziemię bunkier, niemalże depcząc jego załodze po twarzach. I co? Dopóki nie otworzyłem ognia, to potomkowie samurajów ostentacyjnie traktowali mnie jak powietrze. Bo stałem troszkę z boku? I owszem,

czasem się im zdarzy pobiec w kierunku niewidocznej strzelaniny, celnie cisnąć granatem, szukać osłony pod ostrzałem - ale to raczej wyjątek od reguły (w tym samym bunkrze, gdy już wykończyłem dwóch stojących przy szczelinach obserwacyjnych i wlazłem do środka, spotkałem trzeciego, stojącego w głębi pomieszczenia i obojętnie patrzącego przed siebie. Może był w szoku - albo nie wpadł na to, by obrócić się o całe 90 stopni w prawo?). Uczciwie jednak dodam, że nasi podkomendni zachowują się w miarę sensownie, tzn. nie musisz specjalnie na nich zwracać uwagi. Nie tylko sami zadbają o swoją skórę, ale też całkiem skutecznie strzegą i twego zadka.

Szkoda więc, że Japończyków potraktowano tak po macoszemu. Bo i strzelcami nie są za dobrymi. Za to wykazują iście berserkerską odporność na rany (domo arigato, tester-san!). Nawet naboje z karabinu Garanda, który bez problemu potrafił z odległości poniżej 100 metrów razić żołnierza chronionego przez półcalowej grubości deski, wystrzelone z dystansu kilku kroków nie powstrzymają wroga, jeśli trafisz go w korpus - chyba że wystrzelisz minimum ze 3-4 razy. Albo trafisz prosto w łepek. Trochę to jednak przegięte.

Tym razem amerykańscy marines kontra Japończycy, broniący archipelagu złożonego z kilku wysp (wśród których największą - i ponurą - sławę zyskała Iwo Jima). Coś w rodzaju mocno uproszczonego Hidden & Dangerous.

A skoro doszliśmy do uzbrojenia... Żelastwa jest pod dostatkiem - tzn. może nie za wiele rodzajów, ale mamy dokładnie to, czym dysponowali marines w owym czasie. Od maczet po miotacze ognia, bazooki, miny, granaty, broń krótką, wspomniane już karabiny Garanda (z czymś w rodzaju trybu snajperskiego), pistolety maszynowe itd. Ale i tu muszę się czegoś czepić. Mamy bowiem ciągłe problemy z amunicją. W czasie misji nie można jej uzupełnić, bo niby gdzie i jak? Nie możemy też używać japońskiej amunicji, bo nie pasuje do jankeskiej broni. OK - to ma sens.

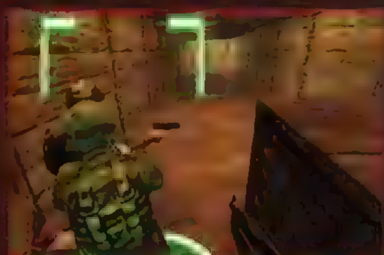


Ale czemu, proszę ja panów producentów, nie mogę podnosić zdobycznej broni? Co, może nie pasuje do amerykańskich rąk? Phew... Więc coś mi tu nie gra.

Nie w smak mi też, że poza (dość iluzorycznym zresztą) wsparciem pancerników przy szturmowaniu plaży, zdani jesteśmy wyłącznie na własne siły. A gdzież lotnictwo szturmowe i bombowe, gotowe na prośbę o wsparcie zdemolować wskazany obszar wyspy? Gdzie Stuarty i Shermany (w tym odmiana z zamontowanym miotaczem ognia), będące tam - z braku odpowiedniej broni przeciwpancernej - prawdziwym postrachem? Gdzie artyleria (w tym samobieżna), gdzie poczciwe polowe moździerze? Ba - a gdzie chociby jeepy z zamontowanymi cekaemami? Nie dowieźli?! Eeeejże, panowie. Chyba aż tak niskiego budżetu, by nie starczyło kasy na ich stworzenie, to nie mieliście? A ja przecież wiem, co może LithTech!

Żeby nie było, że tylko narzekam: co mi się w grze podobało? Po pierwsze, wykorzystanie "podopiecznych". Bo dowodzimy grupą (zwykle 3-4 osobową) marines. Każdemu z nich możemy wydawać rozkazy. I wiecie co? Taka pozornie trywialna rzecz: możliwość ustawienia żołnierza w wybranym miejscu i z określonym rozkazem... To są zaledwie cztery rozkazy (a w sumie to nawet trzy, bo czwarty jest anulowaniem poprzedniego polecenia) - ale jednak dają naprawdę sporo możliwości manewru. Może mały przykładzik? Dochodzimy do budynku. Jeden marine wędruje pod okno z rozkazem "guard", drugi rygluje ogniem drzwi (po skosie), trzeci ma ubezpieczać mi tyłek. Granat do wnętrza (albo chluśnięcie z miotacza ognia), wpadamy do środka. Dwa - trzy warknięcia czterech thompsonów i budynek jest czysty. Ci na zewnątrz dostają rozkaz "guard" i ochraniają nas przed ewentualnym kontratakiem. Mogą też szybko zaminować trasy, którymi nadejdą Japońce. Potem odskok za róg. Każdy z marines czuwa wpatrzony w inną stronę świata. W wypadku ataku wszyscy koncentrują ogień na kierunku, z którego nadchodzi wróg. W efekcie po ok. 30 sekundach od rozpoczęcia walki - 8 trupów po stronie Japończyków, zero strat (nie licząc niegroźnych ran dwóch ludzi) po naszej stronie. Przyznacie, że to niezły wynik?

A przy okazji wychodzi na jaw druga godna uwagi sprawa. Tu się NAPRAWDĘ czuje klimat walki "w bliskim zwarciu". To nie jest 'czysta' wojna. Tu się grzeje z najbliższych odległości, widząc białka oczu wroga, bez celowania, siejąc z biodra w żółte twarze. Tu się ciska granaty wprost pod czyjeś nogi i tnie na odlew maczetą albo polewa zaskoczonych wrogów płonącym napalmem. Tu się czuje cały brud i smród tych starć (nawet jeśli wyłączy się "krwistość" przy instalacji). Dreszcze chodzą po plecach chwilami. Wróg może być wszędzie, za każdym drzewem, rogiem budynku, czai się na dachach, wychyla się z okien, kryje się wśród drzew i traw, pojawia się tam, gdzie go nie oczekujesz, atakując jak rasowy kamikadze. Tę nieustającą niepewność naprawdę się odczuwa - i docenia.



A tu widzicie sposób w jaki wydajemy rozkazy. Trudno o prostszą metodę, nieprawdaż?

Można też pochwalić japońskie speeche i muzykę w tle - ale już raczej tak zdawkowo, bez nadmiernego entuzjazmu. Muzyka ma przebłyski - nic więcej. Speeche byłyby niezłe, gdyby było ich więcej. Czyżby naprawdę żołnierze Kraju Kwitnącej Wiśni znali tylko 3-4 słowa w swoim języku?



Reasumując: jeśli liczy się dla ciebie przede wszystkim klimat i uczucie zagrożenia, zaś wszystko inne za bardzo ważne nie jest - wtedy Iwo Jima powinna ci się spodobać. W każdym innym wypadku odejdziesz od monitora z uczuciem, jakiego zapewne doświadcza pies, któremu podtyka się pod nos otwartą puszkę Pedigree Pal - a gdy rzuca się do miski, widzi tam wystygłe resztki z obiadu.

...Trochę szkoda zmarnowanej szansy na dobrą grę.



5+

Producent: ValuSoft ■ **Dystrybutor:** Valu Soft ■ **Internet:** www.valusoft.com ■ **Wymagania:** P 266, 64 MB RAM, Win 9x/Me, DirectX ■ **Akcelerator:** 8 MB minimum


■ dowodzenie podwładnymi ■ klimat zażartej, brudnej walki ■ niezła, w porywach nawet ładna muzyka ■ całkiem sensowna AI marines


■ ogólnie kiepskawa grafika ■ 12 krótkich misji - i nic więcej ■ niemożność wykorzystywania broni wroga ■ a gdzie nasze czołgi, samoloty, jeepy? ■ AI Japończyków

INFO



GATUNEK: PRZYGODOWA

■ **Simkin**

Harry'ego Po[illegible] poznać przed mniej więcej czterema laty, kiedy [illegible] jak sama wyznała, "z braku lepszego pomysłu na życie [illegible]owaniem przygód młodego czarodzieja w szkole, która - rzecz jasna - przeznaczona jest dla czarodziejów. Potter żyje w świecie podzielonym na czarodziejów i Mugoli (tymi ostatnimi nie będziemy się zajmowali, bo ich po prostu w omawianej grze nie spotkasz).

Rzecz może nie odbiłaby się tak szerokim echem na świecie, gdyby nie wzięli się za to spece od reklamy z Warner Bross, którzy poprowadzili bodaj najbardziej agresywną kampanię reklamową w historii. Jej agresywność widzę w tym, że poprowadzono ją w taki oto sposób - kto nie kocha Harry'ego Pottera, ten jest Mugol, pękołek i blamdzia. Osobiście bardzo nie lubię reklam w rodzaju "Musisz To Mieć!". A jak nie zechcę tego mieć, to co mi zrobicie? Raczcie przy tym uprzejmie zauważyć, że choć mnie korci, nie zajmuję stanowiska w dyskusji rozpętanej przez pewien popularny dziennik "Harry Potter a niektóre problemy młodej polskiej demokracji, z wszechstronnym uwzględnieniem rozmaitych aspektów wejścia Polski do UE", bo nie to ma być przedmiotem recenzji. Medialny hałas wokół Harry'ego Pottera i jego przygód przerósł wszystko, co zdarzyło się od czasu lądowania Pierwszych Pielgrzymów na plażach Nowej Anglii (ja co prawda wolałbym od tego towarzystwa oddzielić się grubą palisadą) i oczywiście zaowocował grą komputerową, która miała przypieczętować kasowy sukces książek i filmu.

Grą zajęli się nie lada spece, bo ludzie z EA Games, którzy za pozwoleniem WarnerBros IE zrobili, co mogli, by Harry Potter, jedenastolatek z blizną na czole, opanował bez reszty ekrany komputerów. Uderzenie poszło na kilka platform, choć nie sądzę, by w pełni się to udało. Ale po kolei, jak powiedział Kserkses do trzystu Spartan.

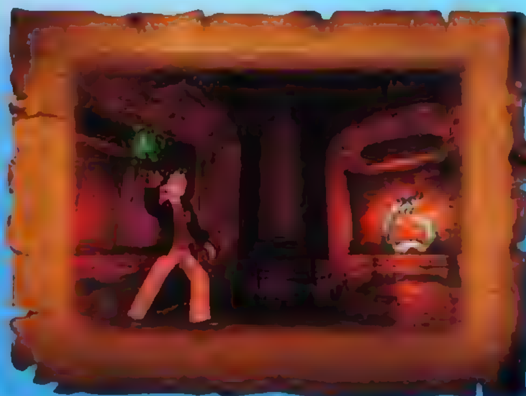
Światową premierę gry zaplanowano na 15 października 2001 roku. Tego dnia we wrocławskim Empik Megastorze, o 21.00, miała się rozpocząć sprzedaż gry. Polskim dystrybutorem zostały rekiny z IM Group. Ha! Gdybym przypadkiem nie zobaczył promocyjnej zapowiedzi sprzedaży w Empiku, w ogóle bym się nie dowiedział o tym, że coś takiego się odbędzie. Jako że jestem ciekawy wszelkich nowinek, specjalnie poszedłem w zapowiedziane miejsce na 21.00, by obejrzeć te dzikie tłumy, szturmujące podziemia Empiku i wiecie... nie byłem pod wrażeniem. Na otwarcie sprzedaży czekało kilkunastu dziesięciolatków z rodzicami. Jak na taki reklamowy hit, efekt raczej mizerny. Lekceważenie jednego ze znaczniejszych (nie będę się chełpił wielkością nakładu, bo wyrosłem już z okresu pokazywania "kto ma większego") czasopism zajmujących się grami komputerowymi, można by uznać za oryginalny polski wkład w techniki kampanii promocyjnych, bo panowie z IM nie uznali za stosowne przesłać nam egzemplarza gry do recenzji. Ale od czego dziennikarskie natręctwo? Po kilku wizytach w Empiku (po których, tak nawiasem mówiąc, odniosłem wrażenie, że łatwiej by było opuścić Fort Knox ze skradzioną sztabą złota w teczce niż nasz wrocławski Empik z grą, za którą nie zapłaciłem :)) udało mi się wypożyczyć jeden egzemplarz gry, w czym wybitnie pomogła mi kierowniczka działu gier komputerowych, pani Ula J. - śliczna, przemiła, uśmiechnięta, pełna werwy et cetera :).

I oto nareszcie mogłem pograć w słynną grę o nie mniej słynnym Harrym Potterze.

Jak w znanym dowcipie Hitchcocka o rozpoczęciu filmu, pierwsze wrażenie było... takie sobie, a potem napięcie i groza szybko narastały. Zacznijmy od tego, że na okładce instrukcji do gry podano numer seryjny. Oj, pomyślałem sobie, będzie krucho i łyso, jak go pomylę. Ale nie... podczas instalacji program w ogóle mnie o niego nie zapytał. Po co wobec tego podano go? Ale niech tam - nie, to nie. Uruchamiamy grę.

Wita nas bardzo miła dla ucha ilustracja muzyczna, przypomina to grę na starej pozytywce, zaraz potem jednak widzimy coś, co klasycznemu kloniarzowi mrozi krew w żyłach. NIE MA OPCJI WCZYTYWANIA GRY. Znaczy, że nie mogę sam jej zapisać. W tym momencie, jak mówił pewien mój przyjaciel "mózg staje, a wszystko inne opada". Nie dość na tym, panowie z EA nie zadowolili się zwykłym spieprzeniem gry, oni to musieli spieprzyć tak, że od razu widać, iż jest to dzieło artysty, nie jakiegoś tam partacza. Ale o tym za chwilę.





Po uruchomieniu gry zaczynasz jako młody uczeń (Harry Potter) w szkole czarodziejów - w Hogwarcie. Twórcy założyli, że o Harrym Potterze nie słyszeli jedynie Pigmeje (no i może jeszcze kilka pingwinów), dlatego nie zadali sobie przesadnego trudu w zrobieniu przyzwoitego wprowadzenia do gry. Ciekawsze widywałem kilka lat temu i to wcale nie w grach najwyższego lotu. Osoby z EA doszli widać do wniosku, że graczowi, który (w Polsce) wydał 129 zł na zakup gry, nie trzeba niczego wyjaśniać. Może i słusznie, albo jest idiotą - a temu żadne wyjaśnienia nie pomogą, albo doskonale wie (jak internetowy i samozwańczy szef klanu miłośników HP), kim jest Potter, nie ma zatem potrzeby bawienia się w wyjaśnienia. Cóż... można i tak. Od razu powiem, że autorzy lokalizacji nie zadali sobie nadmiernego trudu - spolszczono jedynie napisy. Wszystkie postaci mówią po angielsku - może i lepiej, gotów jestem bowiem dać głowę, że Harry Potter by dudnił głosem pewnego Litwina herbu Zerwikaptur, którego ciężko jest ostatnio powstrzymać przed entuzjastycznym udziałem we wszystkich lokalizacjach.

Generalnie rzec można, że wprowadzenie do gry nie powala na łopatki, ale to chyba dobrze - niewygodnie jest grać w tej pozycji. Interfejs jest prosty niczym konstrukcja cepa - sterujesz i nadajesz kierunek ruchu głównemu bohaterowi myszą, możesz go też obracać; klawiszami kursorów gnasz go do przodu (lub w tył). Jeżeli nie chcesz wybierać momentu, w którym nasz bohater skacze jak polny konik, w menu opcji możesz ustawić funkcję "samoskoku", która grę czyni banalną jak zjedzenie porannej porcji budyniu.

Gra toczy się z zasadzie tak, jak rozwija się akcja pierwszej książki o Harrym Potterze. Ten poznaje kolejne czary, które pozwalają mu na doskonalenie swej sztuki i rozwijanie osobowości. W trakcie gry można śledzić rywalizację domów (ciekawe, czemu polski tłumacz cyklu o Potterze zapomniał o bardzo ładnym słowie "kolegium"?) i oczywiście zdobywać punkty dla domu Harry'ego, którym jest Gryffindor. Możesz też wziąć udział w meczach Quidditcha - do tego zaś celu musisz nauczyć się latać na miotle (nawiasem mówiąc, konia z rzędem temu, kto znajdzie inne zastosowanie dla mioteł - uczniom Hogwartu NIE WOLNO latać na miotłach poza polem gry, po kiego grzyba więc w ogóle wysilać się w dość trudnej przecież sztuce?).

Wróćmy do momentu, który tak cudownie został spaprany, że uznać to należy za dzieło sztuki. Nie dość, że nie możesz zapisać gry w dowolnym momencie - to musisz przedtem znaleźć odpowiednią księgę (na każdym poziomie jest ich kilka). Kolejne zapisy dokonywane są ciągle na tym samym pliku, czego nie można zmienić. Konsekwencją tak ej sytuacji jest to, że w przypadku, gdy ukończymy dany etap, nie mamy możliwości przejścia go ponownie, w celu np. uzyskania większej liczby punktów w rywalizacji domów. No chyba że komuś po sześciu etapach będzie chciało się zaczynać wszystko od nowa, aby jeszcze raz pobawić się na piątym - ale do tego trzeba być nie lada masochistą. Tym prostym zabiegiem twórcy zniechęcili graczy do ukończenia gry. Prawda, że byle Mugol by tego nie wymyślił - tu trzeba Arcymugola!

Wobec powyższej wady inne mają już znaczenie wtórne. Postacie, na przykład, nie mają cieni - przypomnijcie sobie Blade of Darkness i pyszną grę światłocienia na ścianach lochów przy pochodniach... Menu główne jest drętwe - żadnych fosforyzujących liter, błyskającego wskaźnika - nic! Gra przecież jest przeznaczona dla młodszych graczy, którzy za takimi efektami wprost przepadają. (Nie jestem też pewien, czy potrafią odczytywać napisy w zaproponowanym tu tempie.)

Opracowanie graficzne jest poprawne - ale tylko poprawne! Po architekturze tajemniczego Hogwartu, szkoły czarodziejów, można by się spodziewać czegoś lepszego. Mógłbym określić tę grę mianem Tomb Raidera dla umysłowo zapóźnionych - ustawienie "samoskoku" (auto jumpingu) czyni z gry parodię, pozbawiając ją jakichkolwiek elementów wyzwania. Nie da się ustawić stopnia trudności gry, co - znów - w wielu dzisiejszych programach jest standardem. Meczów Quidditcha nie sposób przegrać - choćbyś był fajtłapą do kwadratu i po prostu wisiał w miejscu nad boiskiem przez pół godziny i tak łapacz drużyny przeciwnej nie wykorzysta tego czasu do złapania znicza. Trąci trochę brakiem realizmu, czyż nie?

Pod względem zróżnicowania poziomów gra jest stosunkowo monotonna. Zdecydowaną większość stanowią odcinki platformowe a la wspominany już TR. Naszymi przeciwnikami są w tym przypadku chochliki, ważki, ślimaki, mięsożerne winorośle i inne tałatajstwa o podobnym poziomie wzbudzanej u gracza paniki. Urozmaicenia w sumie niewiele - cztery etapy, na których musimy się wykazać zdolnością kierowania magiczną miotłą, ucieczka przed trollem z toalety dziewczyn (sic!) oraz końcówka, kiedy to musimy pokonać rozmaite zabezpieczenia, które chronią dostępu do Kamienia Filozoficznego. I już!

Nauka czarów wygląda następująco - profesor wykładający dany przedmiot kreśli na ekranie jakiś magiczny symbol, a następnie ty masz go powtórzyć. Im dokładniej i szybciej to zrobisz, tym więcej punktów dostaje Gryffindor. W sumie czarów jest coś około czterech. Z wykorzystaniem tych wyuczonych nie będzie większych problemów - wystarczy nakierować różdżkę na dany obiekt, a Harry już sam zadecyduje, jakiego rodzaju czaru ma użyć. Proste jak drut.

W trakcie gry zbieramy wielosmakowe fasolki Bertie Bottsa, które są potrzebne (braciom Weasleyom) do najrożniejszych eksperymentów, karty czarodziejów oraz czekoladowe żaby, dzięki którym regeneruje

Jest w grze coś takiego, co po kilku godzinach zżymania się na jej niedostatki każe ponownie włączyć komp i kontynuować przygody młodzika z Privet Drive. Wiele gier lepszych graficznie i lepiej pomyślanych nie ma tego...

się nadszarpnięte zdrowie. Wydarzenia toczą się dokładnie według tych opisanych w książce - nie ma tu żadnych wątków pobocznych ani dodatkowych przygód. Aby jednak wszystko dobrze zrozumieć, zalecamy uprzednią lekturę książki. Na wyróżnienie zasługuje oprawa muzyczna gry - starannie opracowana i bardzo dobrze oddająca jej klimat.



Przy tym wszystkim jedna uwaga - jest w grze coś takiego, co po kilku godzinach zżymania się na jej niedostatki każe ponownie włączyć komp i kontynuować przygody młodzika z Privet Drive. Wiele gier lepszych pod względem graficznym i lepiej pomyślanych niestety tego nie ma, może więc niesłusznie ciskam gromy?

CDA



INFO

6

Producent: EA Games ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.eagames.com ■ **Wymagania:** P I 266 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** mile widziany

+ niezła (choć tylko niezła) grafika ■ dobre opracowanie muzyczne ■ mimo wszystko wciąga

− wyjątkowo nieprzyjający graczom system zapisu gry ■ brak polskiej ścieżki dźwiękowej ■ linearność ■ raczej tylko dla fanów HP

GATUNEK: **MENEDŻER SPORTOWY**

Director of FOOTBALL
Ally McCoist

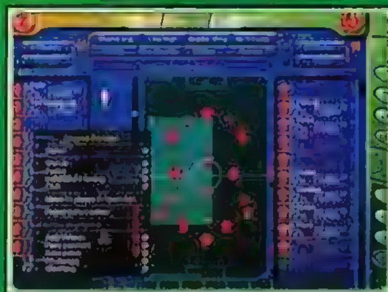
Eld

Znacie Ally McCoista? Ja nie tylko znam, ale też bardzo lubię, bo jak nie mieć sympatii do Szkotów, którzy grają ambitnie i zawsze do przodu, walcząc jak równy z równym z największymi (vide ostatnie MŚ i mecz z Brazylią). Natomiast McCoist to ich bodajże najlepszy kopacz wszech czasów. Zresztą nie tylko Szkocji, ponieważ należy pamiętać, że w latach 90, grając w barwach Glasgow Rangers, był jednym z najskuteczniejszych snajperów Europy.

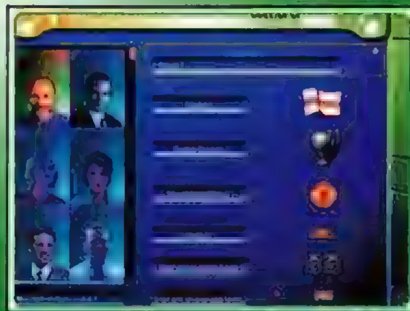


Moja sympatia do Ally McCoista była jednym z powodów, dla których ochoczo zabrałem się za granie w Director Of Football, natomiast drugim była - zwyczajnie - posucha, jaka ostatnim czasy nawiedziła trenerskie ławki w wirtualnej rzeczywistości. Jakieś kilkanaście miesięcy temu z ekranów naszych monitorów znikły tak zasłużone serie jak Ultimate Soccer Manager, On The Ball czy Premier Manager. Jedne nie wytrzymały konkurencji z cudownym Championship Managerem, inne poszły do piachu wraz z wydawcami.

Jeśli patrząc w sklepie na okładkę Director Of Football pomyśleliście, że jest to menedżer pozwalający na poprowadzenie tylko i wyłącznie drużyny z piłkarskiej prowincji (bo jak inaczej nazwać szkocką ligę, gdzie grają praktycznie tylko dwa klasowe zespoły: Glasgow Rangers i Celtic), jesteście w błędzie. Do dyspozycji oddano bowiem ligę angielską, a także hiszpańską, holenderską, niemiecką, włoską, portugalską i... oczywiście szkocką. Dość standardowy zestaw lig, nieprawdaż? Dalej nie jest inaczej, wszystkie opcje, jakie znajdujemy, już gdzieś były. Gra mimo to jest całkiem fajna, ciekawa i na dłużej potrafi przykuć do monitora, aczkolwiek mam wrażenie, jakby czegoś jej brakowało. Niby wszystko jest na swoim miejscu - począwszy od opcji czysto trenerskich, a skończywszy na zarządzaniu klubem. Można posiedzieć kilka godzin, dłubiąc przy ustawieniach taktycznych, by wymyślić te optymalne dla teamu. Albo poświęcić czas na dopracowanie idealnego treningu lub wysłać podopiecznych na zgrupowanie. Czy mimo to nie idzie twojej jedenastce? Zatem najwyższy czas dokonać zmian. Sprzedać wypalonych kopaczy, a zakupić nowe gwiazdy.



W tym samym czasie możesz również zająć się sprawami finansowymi klubu, czyli ustalić ceny biletów, pozyskać sponsorów (koszulki, bandy czy transmisje telewizyjne), a gdy okaże się, że na mecze twojej jedenastki przychodzi komplet widzów, zdecydować się na rozbudowę stadionu i parkingu dla kibiców. W rzeczy samej opcji jest jeszcze więcej, ale nie warto ich wszystkich wymieniać. Tak jak już pisałem, rewolucji tu żadnej nie ma. Podobnie jest podczas rozgrywania samych spotkań, choć... fajną i przydatną opcją jest motywowanie piłkarzy. Przed meczem dopingujemy drużynę tekstem w rodzaju "to będzie łatwa robota" lub "musicie wspiąć się na wyżyny swych umiejętności" itd.



Trochę inaczej wygląda motywacja podczas przerwy. Wtedy należy podejść do kopaczy w bardziej zdecydowany sposób (albo ich zrugamy, albo zmotywujemy obietnicą wyższej premii pieniężnej, dnia wolnego etc. W sumie mamy dziesięć sposobów na zmotywowanie zawodników. Oprócz tego opcje doskonale znane z setek innych menedżerów, czyli zmiany taktyki, zawodników itd. Jest zatem chyba wszystko, co być powinno w rasowym menedżerze i gra się weń naprawdę nieźle, ale nie jest to gra z najwyższej półki. Wydaje mi się, że na taki stan rzeczy wpływ ma oprawa audio-wizualna.

Na pierwszy ogień weźmy grafikę. Menusy, nie powiem, całkiem niezgorsze, zresztą bądźmy szczerzy - ciężko jest schrzanić menusy. Dobrze także dobrano ich kolory, więc tutaj nie mam się czego czepić. Ale menusy to nie wszystko, bo przecież spotkania są przedstawione za pomocą animacji, a te wypadają blado. Pamiętacie pierwszą część FIFA? Tak, tę która ukazała się przed rewolucyjną FIFA 96. Tak właśnie, a może nawet ciut gorzej wyglądają animacje w Director Of Football. Trąci myszką, nieprawdaż? Nie lepiej jest z muzyką i odgłosami. Ja wytrzymałem pięć minut, zanim wyłączyłem muzykę, a po kolejnych dziesięciu głośniki - nie mogłem znieść tych "chorych" dźwięków. Wielki minus za oprawę.

Sprawa jest prosta: na bezrybiu i rak ryba, dlatego jeśli jesteś fanatykiem piłkarskich menedżerów, powinieneś sięgnąć po Director Of Football. Z ciekawości i z powodu, że to nie jest zły menedżer. Sami zresztą sprawdźcie.



Ally McCoist

Urodzony:
24 września 1962 w Bellshill (Szkocja)

Kluby:
St Johnstone (Szkocja)
Sunderland (Anglia)
Glasgow Rangers (Szkocja)
Kilmarnock (Szkocja)

Rekordzista Glasgow Rangers pod względem zdobytych bramek - strzelił ich ponad 300 w 500 występach. Tym samym stał się również najskuteczniejszym snajperem w dziejach ligi szkockiej. Wystąpił w 57 meczach reprezentacji. Zdobywca Złotego Buta (nagroda dla najlepszego strzelca europejskiego) w latach 1992 i 1993.

6

Producent: Empire Interactive ■ **Dystrybutor:** Xxxxxx ■ **Internet:** www.empireinteractive.com ■ **Wymagania:** P 166, WIN 95/98, 32 MB RAM, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** nie trzeba


■ gra się całkiem niezgorzej


■ w zasadzie nie ma nic, czego by nie było w innych menedżerach ■ słabiutkie animacje ■ kiepski dźwięk

INFO

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Supercar Street Challenge

gem

Panie, panowie, pozwólcie, że nim rozpocznę omawianie kolejnego punktu z planu wydawniczego Activision, pogratuluję temuż wyczucia, jakim trzeba się wykazać, by określić go jako 'Triple-A', czyli potencjalny megahit. Zezwólcie również, że pozazdroszczę jego twórcy - Exakt Entertainment - talentów, jakimi trzeba się wykazać, by pogodzić zwaśnionych zwyczajowo "blacharzy" i "plastikmanów" - rzadko bowiem zdarza się, by gra wydawana równocześnie na PC i PS2 zbierała identyczne noty. Wreszcie, że powinszuję grze Supercar Street Challenge bycia pierwszą, której potencjał został unicestwiony w tak absolutnie bezwzględny sposób!...

Supercar Street Challenge reklamuje się jako gra oferująca możliwość "wczepienia się" w kierownicę samochodów, jakich nigdy nie ujrzymy na ulicach - projektów zbyt śmiałych (czyt. kompletnie niefunkcjonalnych), by można zgodzić się na ich choćby nieseryjną produkcję - m.in. lotus M220, pontiac concept GTO czy fioravanti F100. Nie dość na tym - w SSC możliwe miało być samodzielne projektowanie im podobnych i - następnie - testowanie ich na ulicach Los Angeles, Londynu, Monako, Monachium, Paryża, Rzymu i Turynu! Brzmi jak marzenie każdego wielbiciela czterech kółek, nie? Mimo to sugeruję zapięcie pasów, bo za chwilę zacznie bardzo trząść...

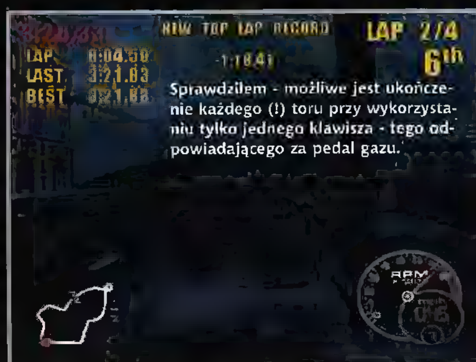


Miasta można od biedy skojarzyć z istniejącymi w rzeczywistości metropoliami.

Pierwszy wstrząs na gładkiej drodze, która wiedzie w górne partie skali ocen, spowodowany był tym, że okrzyknięta rewolucyjną funkcja samodzielnego tworzenia samochodów marzeń, w ramach tzw. Steve Saleen Styling Studio, sprowadza się w praktyce do dopasowania do "klatki" nadwozia przodu i tyłu samochodu już istniejącego, a jedynym novum jest możliwość tworzenia modeli "wypadkowych", co wyobrazić sobie można jako zatrzymane w połowie przeobrażanie się przodu np. porsche boxtera w mercedesa silver arrow. Do tego "nowego" nadwozia możemy jeszcze dołożyć "otwierane" jako bonus za pierwsze miejsca w kolejnych mistrzostwach felgi, lusterka, światła i "skrzydła" i... pomalowanie go... Mało? Niewątpliwie. Ten brak wolności w tworzeniu samochodów to jedynie preludium do innych narzekań. Znacznie większym wstrząsem dla naszych rozbudzonych reklamą nadziei jest fakt, że tym, co naprawdę sprawia różnicę, nie jest wcale np. współczynnik Cx nowo powstałego concept cara, ale... abstrakcyjne punkty składające się na jego charakterystykę i w praktyce determinujące jego 'handling', 'acceleration' czy 'top speed'! Co zaś za tym idzie - ostateczny kształt samochodu ma znaczenie zaledwie wizualne, gdyż to, czy powstało nam coś wielkości szpry, czy też szejkowego limo w żaden sposób nie wpływa na ich właściwości jezdne, czyt. na drodze te dwa kompletnie niczym się nie różnią!

Zagryźmy jednak wargi i jedźmy dalej. SSC, jak każdy produkt symulopodobny, oferuje nam kilka rodzajów mistrzostw, w ramach których możemy zmuszać do uległości bądź wspomniane już modele "oficjalne", bądź te stworzone samodzielnie. W rzeczywistości różnicy nie ma żadnej - wszystkie one sprowadzają się w gruncie rzeczy do jednego: wciśnięcia klawisza odpowiedzialnego za jazdę na wprost. I nie ma w tym odrobiny przesady - pozostałe, w tym ruchy kierownicą i hamulców, nie są wcale tak ważne, jak można by oczekiwać! Nic dziwnego jednak - SSC jest pierwszą znaną mi grą, w której udawana jest rzeczywistość, a w niej koszenie ulicznych latarni i znaków w żaden, podkreślam - żaden sposób nie wpływa na zachowanie samochodu! Nie dosyć na tym - ona śmiało zadaje kłam słowom instruktorów jazdy, którzy nakazują zwolnić przed zakrętami. Bzdura - jak ukazuje SSC, "czołówka" ze ścianą jest bardziej opłacalna: i tak nie odniesiemy żadnych uszkodzeń (!), a przecież możemy zyskać parę sekund na niehamowaniu. To jednak na nieszczęście wcale nie ostatni absurd SSC. Tym koronnym bowiem jest to, że elastyczny engine w ramach Steve Saleen Styling Studio pozwala na stworzenie samochodu, jaki nigdy nie powstanie - i to nie z braku pieniędzy czy chęci, ale zupełnie przyziemnych praw fizyki! Przykładem może być "pocisk-który-nigdy-się-nie-ślizga" - nic prostszego przecież, jak kosztem hamulców - bo i tak nie są przydatne - wyżyłować maksymalnie przyczepność autka do jezdni i - mając pewność, że żaden slide już nam nie grozi - kręcić przyspieszenie i prędkość maksymalną. Et voila - oto niepokonany!

Pozostałe zgrzyty, tym razem w skrzyni biegów, w konfrontacji z powyższymi przestają się liczyć - wymieńmy je jednak, by dodatkowo umocnić widniejącą pod tekstem dwójeczkę. Zatem: oprawa graficzna SSC jest taka, że po uruchomieniu gry przestałem się dziwić, dlaczego dostępne wcześniej screenshoty były małe i rozmyte - gra nie reprezentuje nic nadzwyczajnego! Co więcej - nie dość, że nie jest tak atrakcyjna, jak można by mniemać, nie działa płynnie w odpowiednio wysokiej rozdzielczości i z ustawieniami na maksymalnych, nawet na sprzęcie uznawanym powszechnie za mocny! Nie jest zatem wcale wykluczone, że pełną płynność uda się uzyskać dopiero po wyłączeniu większości detali, przez co gra zbliży się do poziomu akcelerowanego Test Drive 3. I wreszcie w charakterze obiegowego gwoździa do trumny wystąpi oprawa dźwiękowa. I nie myślę tu o nienaturalnie brzmiących odgłosach silnika czy zderzeń, a raczej wyłącznie o ścieżce dźwiękowej sklejonej z kilkunastu kawałków prymitywnego techno, której udało się sprawić, że dosłownie po kilkudziesięciu sekundach jej słuchania miałem ochotę rzucić monitorem w siedzącego nieopodal Ala.



Sprawdziłem - możliwe jest ukończenie każdego (!) toru przy wykorzystaniu tylko jednego klawisza - tego odpowiadającego za pedał gazu.

Reasumując, Supercar Street Challenge to zręcznościowa samochodówka, która nie dość, że graficznie nie imponuje, to jeszcze wymaga, by poświęcić graficzny splendor na korzyść płynności gry, przez co na większości typów sprzętu staje się wypełni wektorówką z czasów poźnego 386. A jako że dodatkowo ludzie z Exakt Entertainment obdarzyli ją engine'em fizycznym, nie tylko nie dającym żadnej satysfakcji z jazdy, ale w jawny sposób kpiącym z podstawowych przecież praw fizyki, nie może dziwić, że gremium redakcyjne uznało SSC za produkt nieinteresujący i nieatrakcyjny. Innymi słowy: jeśli tylko masz wybór, graj w *cokolwiek* innego!

2

INFO

Producent: Exakt Entertainment Activision ■ **Dystrybutor:** Activision ■ **Internet:** http://www.activision.com/games/supercar/flash/index.html ■ **Wymagania:** PII350, 64 MB RAM, akcelerator min. 16 MB ■ **Akcelerator:** tak


■ idea ■ wygląd samochodów w 1280 x 1024 i w antialiasing.


■ zerowa przyjemność ze ścigania się (czyt. fizyka AI) ■ oprawa audio-wizualna ■ ubogie Steve Saleen Styling Studio

Graliście w Test Drive 6? Jeśli tak, macie pojęcie, jaki poziom chciałaby osiągnąć SSC.

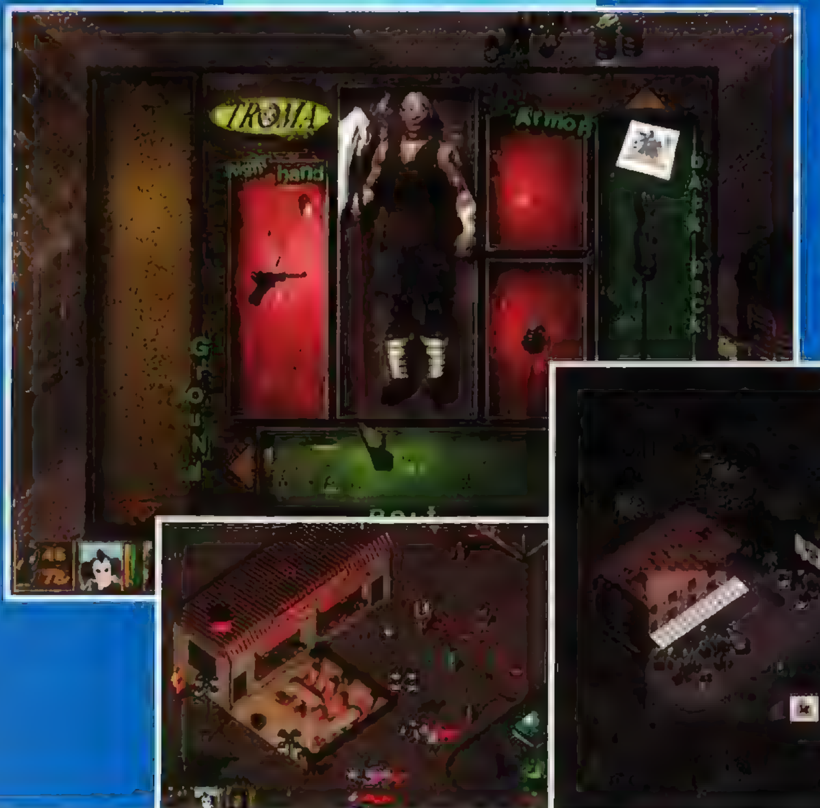
GATUNEK: AKCJA

The Troma Project

[CDA] Eld

Brak mi słów, ręce opadają, głowa bezradnie uderza w klawiaturę, a z ust wyrywa się najpopularniejsze polskie słowo zaczynające się na literkę "k", gdy widzi się coś tak k...oszmarnego, głupiego i idiotycznego. Miałem nadzieję, że już nigdy nie przyjdzie mi oglądać coś równie żenującego jak Rezerwowe Psy. Jak widać, myliłem się, gdyż The Troma Project to antydzieło, przynajmniej tego samego kalibru co Psiaki. Nic w tym dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że gra powstała na silniku stworzonym przez Necrosoft.

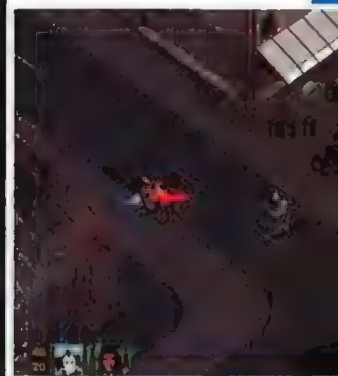
Wiesz, drogi Czytelniku, co to takiego Troma Entertaiment? Otóż jak się dowiedziałem z instrukcji, jest to "jedna z najbardziej aktywnych niezależnych wytwórni filmowych. Znak firmowy Troma jest rozpoznawalny wszędzie na świecie - od Stanów Zjednoczonych po Tokio". Tłumacząc ten dystrybutorski bełkot na polski, znaczy to, że jest to firma, która robi niskobudżetowe filmiki - przy nich Drużyna A to odpowiednik Władcy Pierścieni w zestawieniu z naszym Wiedźminem. Tematyka tych filmów nie jest szczególnie wyszukana, bo - sądząc ze scenek pojawiających s ę w grze produkcje te składają się z ekstremalnie krwawych scen (w założeniach pewnie mają być one zabawne, skoro koleś podbiega do drugiego i odrąbuje rękę siekierą) z przerywnikami nasyconymi seksem. Troma uraczyła widzów choćby tak (nie)znanymi koszmarami, jak "Toxic Avenger", "Tromeo And Juliet" czy "Class Of Nuke'em High". Mówi to wam coś? Mi tylko tyle, że scenarzyści nie grzeszą pomysłowością w nadawaniu swym filmom wyszukanych tytułów. No dobrze, ale skończmy rozważania na temat, jak wielkim crapem jest Troma Entertaiment, i zajmijmy się The Troma Project.



Jako się rzekło, mamy do czynienia z grą opartą na engine'ie Rezerwowych Psów. W zasadzie możemy to nawet uznać jako mis sion pack do Psiaków, bo jedyne, co różni te dwa badziewia, to (pseudo)fabuła. O ile gierka Necrosoftu działa się na polskich ziemiach i opowiadała o przygodach rodzimych gangsterów, to The Troma Project rozgrywa się na ulicach Tromaville, a także w Niemczech czy Arabii. Bohaterami są, a jakże, postacie znane z czwartoligowych filmików Tromy, jak choćby "Toksyczny Mściciel" i "Sierżant Kabukiman". Brzmi tragicznie? Jednak to nie żart, a co gorsza (pseudo)fabuła na tym się nie kończy, albowiem bohaterowie walczą z... atakującymi miasto nazi-surferami. To pozostawię bez komentarza, bo nie chcę używać słów, z których później musiałbym się spowiadać, a bez wulgarnych ciężko by mi było opisać łażących po mieście kolesi z deskami do surfowania pod pachą i mówiących z niemieckim akcentem. Jak opisać tę rozgrywkę tym, którzy nie widzieli Rezerwowych Psów? Jest to strategia turowa symulująca działania żołnierzy (jeśli już nie pamiętacie, co to jest, polecam zaznajomić się z Incubation), która polega na bezcelowym łażeniu i uśmiercaniu wszystkiego w zasięgu wzroku. Zaiste, ambitne zadanie.

Pamiętacie, jak paskudnie wyglądały Psiaki? Pewnie tak, bo - co paradoksalne - gry z lipną grafiką mają tendencję do zapadania w pamięć, podobnie jak te z wyśmienitą. The Troma Project wygląda równie koszmarnie - autorzy nawet się nie wysilili na poprawki w silniku gry. Efekt tego tak', że naszym oczom ukazują się paskudne lokacje w kolorach brązu, zgniłej zieleni i szarości, ubarwione sporadycznie plamami krwi wyciekającej z leżących na ulicy trupów. Wygląd postaci i ich animacje równie kiepskie co engine. Tak sobie myślę, że grafika w pierwszej części Grand Theft Auto była zdecydowanie lepsza, a było to z pięć lat temu. Dźwięk? Niewyszukane wulgaryzmy krzyżują się w głośnikach z pseudotrzaskiem giwer (brzmią naprawdę biednie). Jedyny plus, jaki gra ode mnie otrzymuje za muzykę to dwa kawałki Nevermore, które jakimś cudem znalazły się na ścieżce The Troma Project.





1

Producent: Zuxxez Entertaiment ■ **Dystrybutor:** Topware Interactive ■ **Internet:** http://troma.topware.pl ■ **Wymagania:** P II 300 MHz, WIN 95/98/2000/Millennium, 32 MB RAM, CD-ROM x4 ■ **Akcelerator:** wymagany


- dwa utwory Nevermore


- WSZYSTKO INNE!!!

INFO

Co tu się rozpisywać. The Troma Project to produkt wymykający się wszelkim klasyfikacjom z racji ubóstwa audio-wizualnego i przekroczenia wszelkich granic dobrego smaku. Dziwię się, jakim sposobem znalazł się w naszym kraju ktoś, kto odważył się wydać coś tak koszmarnego, słabego i odrażającego. Na szczęście to nie mój problem, lecz dystrybutora, który pewnie w tym momencie wpisuje mnie na swoją czarną listę :).

Szczyt nieudolności



GATUNEK: RTS

S.W.I.N.E.

[CDA] Eld

Trzeci dzień sierpnia roku Dojrzałej Marchewki przejdzie do historii CarrotLandu. Tego dnia dowodzona przez charyzmatycznego generała SteelFang PNA (Pig National Army vel Świńska Armia Narodowa) przekroczyła granicę i zaatakowała ziemie Króliczego Państwa. W ciągu niespełna dwóch tygodni armia agresorów doszła do stolicy CarrotLandu. Kochające pokój króliki stają przed widmem zagłady. Ocalić rasę mogą jedynie dwie rzeczy. Dobrze uzbrojona, zdeterminowana armia oraz przywódca, który poprowadzi króliki do zwycięstwa. Tym kimś będziesz właśnie ty!



Te latadła z marchewkami na skrzydełkach zrzucają śmiercionośne marchewki.

Śmiejecie się? A tak właśnie przedstawia się fabuła gry S.W.I.N.E. Ma się rozumieć, jeśli wybierzemy walkę po stronie "wielkouchych milusińskich", gdyż inaczej wygląda ta historia z perspektywy różowego grubasa z zawiniętym ogonkiem. Swoją drogą, to w ostatnich miesiącach coś nam obrodziło grami ze świniakami w rolach głównych. Wcześniej walczyliśmy przecież sympatycznymi prosiakami w pastiszu strategii - Hogs Of War. S.W.I.N.E. także jest grą strategiczną, z tą jednak różnicą, iż jest typowym erteesem ukazanym z izometrycznego rzutu kamery. Skłamałbym pisząc, że S.W.I.N.E. ocieka oryginalnością jak świnka błotem. Wręcz przeciwnie, jest to gra klasyczna do bólu w swoim gatunku. Jednak potężna dawka humoru, potraktowanie wojny z przymrużeniem oka oraz sieczka powodują, że grywalność jest bardzo wysoka.



Grafika jest naprawdę efektowna.



Do wyboru, jak już wiecie, są dwie kampanie. Obie różnią się założeniami. Świniaki atakują, a króliki bronią się, z czasem wypierając ze swego terytorium wrogów. Żadnej rewolucji w czekających nas zadaniach jednak nie ma. Misje składają się z takich samych wytycznych co w tysiącu albo i więcej innych erteesów. Mimo to ciężko się oderwać od monitora, cały czas pcha nas do przodu świadomość, że nasz wysiłek zostanie nagrodzony śmieszną cut-scenką, a w kolejnej misji czeka nas porcja świetnego humoru i szybkiej akcji. To, co również wyróżnia S.W.I.N.E. spośród innych erteesów, to fakt, że nic tu nie budujemy i nie zajmujemy się rozwojem technologicznym, tylko walczymy. Owszem, kupujemy nowe jednostki, lecz dzieje się to przed rozpoczęciem misji. Za kasę otrzymaną w wyniku zwycięstwa w poprzedniej misji kupujemy czołgi, artylerię, sprzęt pomocniczy, ratowniczy etc. Pomysł to dobry, dzięki niemu podczas samej gry koncentrujemy się na samej walce, a nie na niepotrzebnym dozbrajaniu armii. Pozostaje jedynie czysta, niczym niezmącona i przyjemna sieczka. Do rozgrywki większych zastrzeżeń w zasadzie nie mam, może poza stopniem trudności.

PNA

Świnia domowa - ssak z rodziny świniowatych, podrzędu świniokształtnych, rzędu parzystokopytnych, udomowiony w Azji przypuszczalnie ok. 6000-2000 lat p.n.e., w epoce kamiennej. Przodkami świni domowej są: dzik europejski (Sus scrofa ferus), dzik azjatycki (Sus vittatus) i dzik śródziemnomorski (Sus mediterraneus). Wytworzenie pierwszych ras świń domowych nastąpiło już w czasach starożytnych. Początkowo świnie przetrzymywano w pomieszczeniach jedynie zimą, latem wypuszczane były do lasów, gdzie odchowywały młode, i jesienią zamykano je ponownie. Rozwój hodowli i wytworzenie współczesnych ras rozpoczęto pod koniec XVIII w. W zależności od rasy oraz innych czynników ciąża może trwać 105-120 dni, przeciętnie 114 dni. Największą znaną świnię wyhodowano w 1939 w Karolinie (USA), ważyła 863,6 kilograma, nazwano ją Big Boy - Duży Chłopiec.

Nie jest on zbyt wygórowany, a może powinienem nawet napisać: niski. Widać gra jest skierowana do młodszych graczy, zresztą fabuła także na to wskazuje.

Strona techniczna przedsięwzięcia zwanego S.W.I.N.E. ma bardzo duże znaczenie na końcową ocenę gry. W uszy rzucają się natychmiast po rozpoczęciu kampanii wspaniałe speeche. Jak podają autorzy, jest ich aż sześć tysięcy! Wierzyć mi się nie chce w tę liczbę. Ale jednak! Przedstawiciele najeźdźców coś tam pokwikują, gadają przeplatając swe wypowiedzi chrumkaniem i tym podobnymi specjałami. Natomiast królicza armia gada z bezbłędnym francuskim akcentem (swoją drogą, co mają króliki do Francji? Nie tylko pod wieżą Eiffla jada się przecież pasztety z kłapouchych milusińskich!), od czasu do czasu wydając odgłosy znane wielbicielom kreskówek z królikiem Bugsem. Speeche nie tylko fajnie brzmią, lecz także naładowane są specyficznym, złośliwym humorem.





Muzyka równie dobra, kojarząca się z kreskówkami, luźna, podkreślająca humor wszechobecny w S.W.I.N.E. Podobną rolę spełnia grafika, którą określić mogę jedynie słowem: rewelacyjna. Trójwymiarowy CarrotLand powala swym pięknem, wielkością i... podobieństwem do ludzkiego świata. W zasadzie, gdyby nie te wszechobecne marchewki oraz pewne znane nam wszystkim zabytki - jak chociażby rzymskie Koloseum czy Stonehenge - to akcja mogłaby się dziać równie dobrze na terenie Stanów Zjednoczonych. Jednakże mamy te (nieszczęsne?) marchewki, dosłownie wszędzie! Zdobią one ogródki przy domkach, pola za miastem, pomniki na skwerach, a nawet są widoczne na kadłubach samolotów bojowych. Marchewki rządzą!

Co w sumie nie jest dziwne, jeśli weźmiemy pod uwagę menu wielkouchych bohaterów S.W.I.N.E. Poza tym CarrotLand przedstawiony jest tak jakby w skali mikro. Niby wszystko jest na swoim miejscu, bo w miastach ujrzycie boiska do gry w piłkę, rzeźby w parkach, stacje benzynowe, ławki na chodnikach itd. Tyle że to wszystko wygląda trochę bajkowo. Być może za sprawą tych marchewek, a może jest... za czysto? Brakuje mi śmieci, by ten świat uznać za realistyczny :). Jedno natomiast jest pewne: plansze są bardzo szczegółowe. Dość powiedzieć, że nie zapomniano nawet o znakach drogowych, koszach na śmieci (może dlatego tak sterylnie czysto?), słupach telegraficznych i tym podobnych drobiazgach, które przeważnie pomija się w grach komputerowych, a bez których przecież żadna społeczność nie może funkcjonować. Nie sposób złego słowa powiedzieć o wyglądzie oraz o tym, jak poruszają się pojazdy bojowe. Co ważniejsze, bardzo ładnie zadbano o to, by uszkodzone czołgi dymiły, a zniszczone wybuchały - bardzo efektownie. Za dym i eksplozje należy się autorom szczególna pochwała, podobnie jak i za umieszczenie w grze zmiennych warunków atmosferycznych. Wprawdzie dziwne trochę jest, że w sierpniu (według fabuły) w CarrotLand padają rzęsiste deszcze, ale to drobiazg.







Czy gra nieposiadająca ani krzty oryginalności może bawić? Zapewniam was, że jak najbardziej tego doskonałym przykładem jest S.W.I.N.E. Niby jest to typowa erteesowa łupanka, różniąca się od innych jedynie sporą dawką humoru, ale to właśnie sprawia, że gra się doskonale. Ciężko oderwać się od monitora, gdy dokopujemy wrednym prosiakom. A że gra też świetnie wygląda i wyśmienicie pieści nasze uszy, to okazuje się, że mamy do czynienia ze sporym hiciorem. Przynajmniej dla zwolenników erteesów.

Carrotland

Królik domowy - udomowiona przez Rzymian (ok. I w. p.n.e.) forma królika dzikiego (Oryctolagus cuniculus). Użytkowana na mięso, skórę i wełnę. W trakcie hodowli uzyskuje się do 5 miotów rocznie, liczących 5-7 lub więcej młodych, które w zależności od rasy uzyskują zdolność rozrodczą pomiędzy 6 a 12 miesiącem życia.



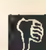
Królik dziki (Oryctolagus cuniculus) - ssak z rodziny zającowatych (Leporidae). Niegdyś zamieszkiwał południową Europę i część Afryki północnej, rozpowszechniony dla celów łowieckich w wielu krajach, m.in. w Australii i Nowej Zelandii, gdzie stał się plagą wskutek bardzo szybkiego rozmnożenia. Ubarwienie sierści szarobrązowe, spód ciała białawy. Długość ciała 45 cm, ogona 5-6 cm, ciężar ciała do 3 kg. Uszy stosunkowo długie, krótsze niż u zająca. Żyje stadami w norach. Żywi się pokarmem roślinnym. Ciąża trwa 28-33 dni, samica rodzi kilka razy w roku do 10 nagich, ślepych młodych. W Polsce królik dziki jest zwierzęciem łownym.

9

INFO

Producent: Fishtank ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** http://www.swine-online.com ■ **Wymagania:** PII Celeron/466MHz, WIN 98/2000/Me, 96 MB RAM ■
Akcelerator: wymagany - 32 MB


■ HUMOR!!! ■ śliczna grafika ■ kapitalne speeche ■ fajniutkie cut-scenki ■ wysokiej klasy ertees ■ "muzika"


■ w zasadzie nie ma się do czego przyczepić, poza brakiem oryginalności

Klasycznie i z humorem

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

Akimbo: Mistrz Kung-Fu

Inquisitor

Kiedy zobaczyłem pudełko Akimbo: Mistrz Kung-Fu, spodziewałem się, że gra będzie tradycyjną bijatyką w rodzaju Mortal Kombat, Street Fighter albo starożytnego Kung-Fu Master. Myliłem się jednak, bowiem gierka z Techlandu to platformówka, a Kung-Fu oznacza zaledwie kilka prostych kopnięć i ciosów. Starochiński system walki ma więc niewiele wspólnego z grą, która stawia przed graczem tradycyjne zadania, jakich podejmowaliśmy się wielekroć w innych platformówkach.

Akimbo ma wyjątkowe i trudne zadanie. Musi mianowicie wyruszyć na Wyspę Żółwi, by pokonać złego smoka Fanga. Bestia dzięki znajomości czarnej magii uczyniła mieszkańców wyspy swoimi niewolnikami. Akimbo dowiedział się o tym przypadkiem, gdy na plaży odnalazł list ukryty w butelce. Wojownik nie zastanawiał się ani chwili i wyruszył, by wybawić mieszkańców Wyspy Żółwi od straszliwego jarzma.

Tyle historii. Gracz trafia na główną planszę, gdzie widać z góry całą wyspę. Została ona podzielona na sześć fragmentów, z których każdy oznacza jedną kilkuetapową misję. Przygodę zaczynamy od najłatwiejszego zadania. I tu pojawia się pierwsze zastrzeżenie. Akimbo: Mistrz Kung-Fu to prosta gra platformowa dla młodszych dzieci (wątpię, aby dzieci powyżej 10 roku życia chciały po nią sięgnąć). Nieskomplikowana rozrywka, która najbardziej przypomina przygody braci Mario albo Kapitana Pazura, na pewno nie jest przeżyciem na miarę np. Abbe's Exodus. Dlatego też dziwi, że nie ma tu możliwości stopniowania trudności gry. Jednocześnie plansze zostały tak zaprojektowane, że pomylić się jest bardzo łatwo. Już na samym początku Akimbo stoi na krawędzi przepaści. Półka, na którą ma skoczyć, znajduje się jednak poza kadrem, a więc trzeba skakać "w ciemno". Nawet jeśli się uda, to dalej również nic nie widać. Plan poniżej bohatera jest niewidoczny, a są to wąskie, skalne półki, pomiędzy którymi znajduje się jedynie bezdenna otchłań. Gdzie skoczyć? Nie wiadomo. Gdyby punkty kontrolne, w których można zapisać grę, rozmieszczono gęściej, nie byłoby tak ciężko...



Ręcznie malowane tła wyglądają znacznie lepiej niż bohater, którego wyciosano chyba z mydła.

Nosorożec jest jednym z groźniejszych przeciwników Akimbo.

Kolejnym niezbyt dobrym pomysłem jest to, że wszyscy wrogowie w grze (o których jeszcze za chwilę) mają olbrzymią siłę. Oznacza to, że jeżeli Akimbo wpadnie na któregoś, wówczas od razu ginie. Nie ma tu opcji straty zdrowia, jedynie błyskawiczny pogrzeb. Trzy standardowe życia Akimbo nie wystarczą na długo.

Nawet tymi trzema wcieleniami nie nacieszymy się zbyt długo, jeśli Akimbo nie będzie regularnie się odżywiał. Podczas podróży trzeba zbierać owoce, które poprawią kondycję bohatera. Można również zyskać dodatkowe życie zbierając monety. Owych monet jest mało i aby zebrać 100 krążków na dodatkowe życie, trzeba się bardzo natrudzić. Akimbo prędzej sczeźnie gdzieś na dnie przepaści, niż się wzbogaci.

Oprócz monet, owoców i sekretów na Wyspie Żółwi można również znaleźć klucze, dopalacze, natrafić na teleporty i działa, które spełniają rolę katapulty. Komentarza wymagają chyba tylko dopalacze. Dzięki tym cudom można zdobyć nowe umiejętności, takie jak Wir-o-Kopter czy Podwójny Skok. W niektórych miejscach tylko dzięki tym trikom uda się dotrzeć w nowe rejony lub sekretne miejsce. Podobnie jest ze śmiesznym Bobby Bump. Tak nazwa się ciągle zaspany żółw, na grzbiecie którego Akimbo może przebyć niektóre etapy podróży. Swoją drogą, przypomina to identyczny motyw w Alien Paranoii, gdzie kosmita o imieniu M korzysta z identycznego środka transportu.

Niestety, tylko żółw Bobby Bump jest przyjaźnie nastawiony do Akimbo. Inne stwory, sługusy złego smoka Fango, nie są już tak miłe. Wśród różnorodnych potworów są np. czterookie kosmate tarantule, kolczaste jeże, ogniste świetliki, gigantyczne osy, szalone małże. Spotkamy też olbrzymiego i niebezpiecznego nosorożca, kamienne potwory, duchy i rycerzy. Wszystkie stwory rzucają się na Akimbo, jeśli tylko znajdzie się on w ich pobliżu.

Mistrz Kung-Fu zwiedzi w sumie ponad 25 poziomów w sześciu odmiennych światach. Tła są malowane ręcznie, co niekiedy wychodzi grze na dobre (np. Postal), a w wypadku Akimbo w zasadzie też nie można mieć większych zastrzeżeń. Co prawda często miałem wrażenie, że plansze są zbyt jednorodne kolorystycznie, lecz świetne projekty roślinności wynagradzały to niedociągnięcie.

Akimbo: Mistrz Kung-Fu to gra odrobinę za trudna, średnio ciekawa i raczej mało wciągająca. Co prawda od zręcznościówek nie oczekujemy niczego więcej niż porządnej dawki rozrywki, lecz właśnie w tym punkcie Akimbo najbardziej zawodzi. Prywatnie wolę pograć w Descent III :).



4 INFO

Producent: Irid on Interactive ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Internet:** www.techland.com.pl ■ **Wymagania:** P 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Win 95/98/ME/2000 ■ **Akcelerator:** tak

■ ręczne malowane tła ■ muzyka

■ grywalność ■ wygląd postaci 3D, szczególnie Akimbo

Polska gierka

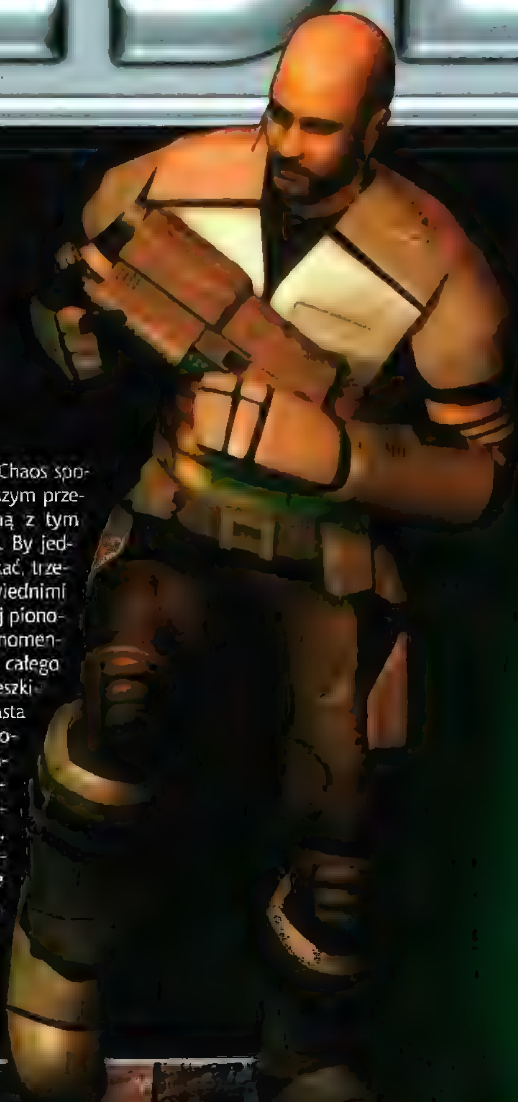
Core Design wprawdzie nie jest firmą jednego li tylko pomysłu, ale trudno się nie zgodzić z twierdzeniem, że jeśli chodzi o znajomość ich tytułów, ogranicza się ona właściwie do serii z panną Croft w roli głównej. Co oczywiście nie oznacza, że robią tylko kolejne TR. Oto dowód na to!

StrangeOne

GATUNEK: TPP









Na początku był chaos. Chaos spowodowany coraz większym przeludnieniem i związaną z tym ucieczką miast w górę. By jednak na tej górze mieszkać, trzeba się legitymować odpowiednimi dochodami, przez co przekrój pionowy miast zaczął w pewnym momencie odzwierciedlać sytuację całego społeczeństwa - górę zamieszkiwała stosunkowo nieliczna kasta bogatych, a najbiedniejsi tłoczyli się w pozbawionych światła slumsach, które z przedmieść przeniosły się do podmiasta. Zaś przedmieścia... cóż, w jednym wielkim skupisku ludzkim na taki luksus nie ma po prostu miejsca. Aha, żeby nie było niedomówień: całość dzieje się oczywiście w przyszłości. W przyszłości, w której gracz wciela się w

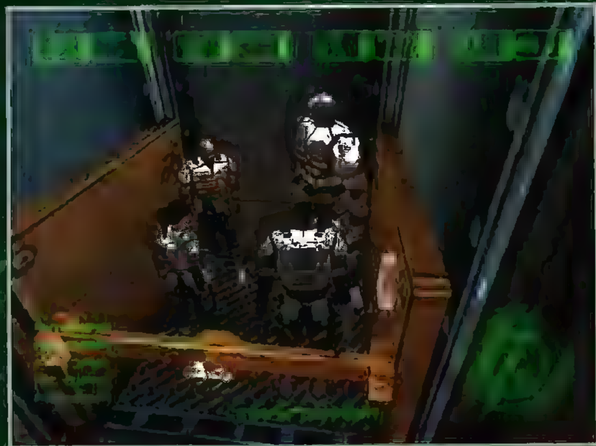


'zhackować', wyłamać, zastrzelić?

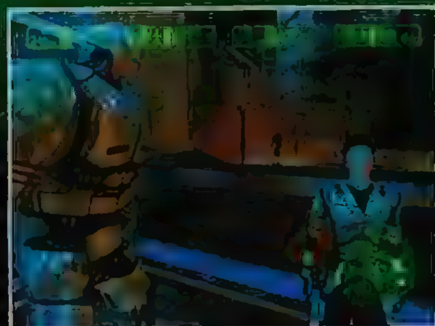
rolę członków UPA (Urban Protection Agency), czyli czegoś w rodzaju policji - ale nie tej od patrolowania ulic, a od sytuacji kryzysowych. ...A jedna z nich właśnie się wydarzyła.



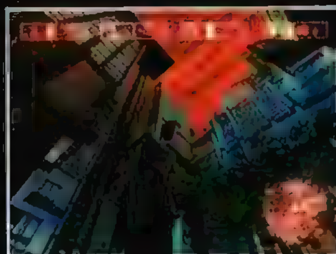
Sytuacja, jak to na porządną okoliczność kryzysową przystało, już na pierwszy rzut oka wygląda na niezbyt ciekawą. Pewnego pięknego dnia w Real Meat Factory, fabryce produkującej mięso (nie jest to żadne przejęzyczenie - tam naprawdę produkuje się mięso, a nie pozyskuje ze zwierząt, o czym zresztą sami będziecie się mogli w czasie gry przekonać!), doszło do serii dziwnych zdarzeń, w wyniku których obsługa



utraciła nad nią kontrolę. Od tego się jednak tylko rozpoczęło! W każdym razie w chwili wyruszenia do akcji najprzyjemniej w środku nie jest, a w dodatku system komputerowy zamiast w akcji ratowniczej pomagać... jednak żeby za wielu szczegółów nie zdradzać, pozwolę sobie dalszą część przemilczeć. Chociaż... Oki, jeszcze tylko parę słów o intrze i spoilerowanie definitywnie kończę.



Dlaczego się tak upieram przy intrze? Ano raz, że spadający misio (znaczy się intro zaczyna się od tego, że nasz dzielny misio zostaje upuszczony przez dziewczynkę z wyżyn społecznych, ale nie wnikajmy w szczegóły) funduje nam przejażdżkę w dół miasta, ku coraz starszym jego warstwom, a dwa - że tam na dole wcale bezpiecznie nie leży. Nie żebym się specjalnie losem pluszaka przejmował, ale ręka, która go podnosi... jakby to powiedzieć... rzuca trochę światła na historię w dalszej części gry - na niezbyt zresztą miłą; o czym aż nadto dobitnie świadczy fakt, że nie jest to wcale taka sobie zwyczajna ręka! Ciężko do zwyczajnych zaliczyć twór, który jest w równym stopniu czymś żywym, jak i mechanicznym. A właśnie z połączeniem tkanki żywej z metalowymi "wspomagaczami" mamy tu do czynienia.



O tym jednak nasi dzielni bohaterowie, wyruszając na misję, nie wiedzą, choć przeczuwają, że na prostym odzyskaniu panowania w fabryce nie skończy się; wyboru i tak nie mają. Zresztą nikt przecież nie rozpoczyna pracy w UPA, by bawić się w zwykłego technika! Z tego też powodu dojazd na miejsce akcji upływa im na gdybaniach, o czym to szef jeszcze im nie powiedział, ale że za długo czasu na to nie mają, zatem i wnioski ciężko nazwać konstruktywnymi. Dlatego też do akcji wchodzimy w zasadzie jedynie ze standardowym (czytaj: bardzo ograniczonym) wyposażeniem i mającymi to zrekompensować dobrymi chęciami, co na szczęście na początek w zupełności wystarczy. W końcu mamy do czynienia z profesjonalistami!

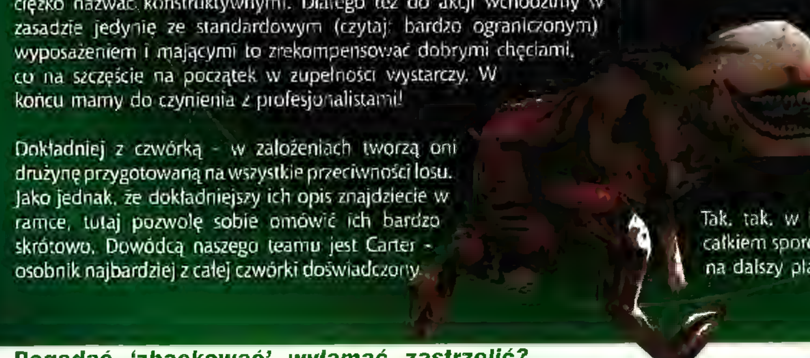
Dokładniej z czwórką - w założeniach tworzą oni drużynę przygotowaną na wszystkie przeciwności losu. Jako jednak, że dokładniejszy ich opis znajdziecie w ramce, tutaj pozwolę sobie omówić ich bardzo skrótowo. Dowódcą naszego teamu jest Carter - osobnik najbardziej z całej czwórki doświadczony, który odpowiada za kontakty z napotkanymi osobami. Drugi w kolejności jest Andre, zajmujący się naprawami, trzecia Minoko - ekspert od komputerów, i czwarta: Amber - cyborg zajmujący się walką i akcjami w miejscach niebezpiecznych. Jest jeszcze wprawdzie ktoś piąty, ale że to siedzący za biurkiem szef, który od czasu do czasu posyła jedynie prezenty oraz informacje i nowe zadania, za wiele powiedzieć o nim nie można...

W przeciwieństwie do dzielnej czwórki, której poczynaniami przyjdzie nam kierować. Wprawdzie w trybie gry wieloosobowej (po dłuższych redakcyjnych testach sensowny wydaje się jednak jedynie ten kooperatywny, ale to akurat w grze logicznej jest jak najbardziej... hm, logiczne, bo przecież ciężko, by nagle okazała się ona świetną strzelanką) można graczy na stałe przypisać do poszczególnych członków teamu, ale w grze solo wszyscy pozostają na naszej głowie. Nie stanowi to problemu, ponieważ zazwyczaj i tak potrzebujemy tylko jednego członka drużyny naraz. Nie trzeba się także obawiać, że pozostawieni sami sobie staną się oni łatwym łupem dla wroga. Dzięki całkiem niezłemu AI nie tylko od razu nas o tym fakcie poinformują, ale dodatkowo zaczną się jeszcze całkiem sensownie bronić!

Zresztą walki wcale tu tak dużo nie ma, nie da się również... "na trwałe" zginąć. Jak na wojowników przyszłości przystało, nasi herosi potrafią się regenerować w specjalnych punktach, dzięki czemu odpada stres związany z malejącym licznikiem możliwych do bezkarnego popełnienia błędów. O te zresztą w Project Eden bardzo łatwo! I to wcale nie przez hordy wrogów (choć i takie miejsca się zdarzają), a głównie przez niezbyt bezpieczne miejsca - przyjdzie się nam po nich przemieszczać. Mapy są tu nie tylko bardzo duże, ale i nieźle "pokręcone" - takich na przykład bezkresnych przepaści jest tu aż nadto!

Fakt, że w porównaniu do takiego na przykład ostatniego testu Wolfa tudzież Unreala to wszystko nie wygląda jakoś superimponująco, zwłaszcza jeśli chodzi o jakość tekstur (cóż, gra została wydana także na PlayStation 2, a ta ma jednak nieco większe od peceta ograniczenia pamięciowe), ale i tak spokojnie mieści się to w wyższych stanach średnich. Poza tym w zamian mamy wspomnianą już wielkość lokacji, a pod tym względem gra należy do ścisłej czołówki! Ale wielkość i "pokręcenie" byłyby niczym, gdyby nie umiejętność ich wykorzystania przez twórców. Zanim jednak do tego dojdziemy, wypadałoby przedstawić jeszcze dwóch innych członków teamu o wdzięcznych nazwach: mini-rover oraz hover-camera. Jak zwykle - dokładniejsze informacje zainteresowani znajdą w ramkach, a póki co powinna wystarczyć informacja, że ten pierwszy to zdalnie sterowany, mały robot na gąsienicach, a druga to wyposażona w silnik odrzutowy latająca kamera o szybko kończącym się paliwie. (Roverem można jeździć dowolnie długo.)

Po co jednak komu te gadżety? Ano praktycznie do wszystkiego! Bez nich właściwie nie sposób sobie poradzić!



Tak, tak, w Project Eden, mimo że w materiałach producenta całkiem sporo miejsca poświęcono akcji, w praktyce walka schodzi na dalszy plan. Przynajmniej na początku; bo później mamy do

Nasz A-Team

Carter
Powódka od łaski nam we władanie drużyny UPA. Jako jedyny ma upoważnienia do prowadzenia rozmów z napotkanymi postaciami, do niego należy również utrzymywanie kontaktu ze zwierzchnictwem.

Minoko
Specjalistka od komputerów, jeśli tylko trzeba otworzyć jakieś drzwi czy też wspomóc w walce wraża wieżyczką strzelniczą, nie obejdzie się bez jej pomocy. Także systemy zabezpieczeń nie stanowią dla niej problemu i choć wymaga to od gracza całkiem niezłego refleksu, po krótkim treningu nie będzie z tym najmniejszego problemu.

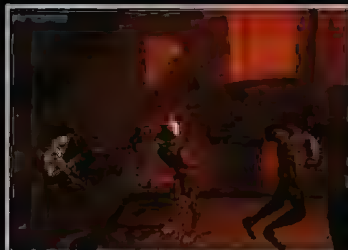
Andre
Technik, jeśli napotkacie uszkodzony zamek, wyłamany panel komputerowy, to właśnie on przywróci go do życia! Niestety nie sam - podobnie jak w przypadku Minoko - niezbędna będzie pomoc gracza, który musi w odpowiednim momencie kliknąć myszą. Niby nic trudnego, ale nie dajcie się zwieść pozorom - włamywanie się do komputerów to w porównaniu do naprawy klawiatury bułka z masłem!

Amber
Czasami jedynym wyjściem jest po prostu walka, a jeśli tak, to potrzebny jest specjalnie do niej przystosowany cyborg. To jedyna postać, która może korzystać z bardzo przydatnego w takich przypadkach ciężkiego uzbrojenia. Nie bez znaczenia jest również fakt, że jego (a właściwie jej) pancerz chroni go również przed niesprzyjającymi warunkami zewnętrznymi oraz upadkami z dużych (ale bez przesady) wysokości.

Mini-rover
Mały pojazd gąsienicowy uzbrojony w małe działko laserowe i chwytak przydatny przy operowaniu przełącznikami. Wjedzie w prawie każdą dziurę, co nie raz i nie dwa będzie do ukończenia zadania niezbędne.

Hover-camera
Latająca kula z kamerą, niestety ma ograniczony zapas paliwa, ale dzięki ruchomości i chwytakowi jej użycie całkiem często okaże się jedynym sposobem na wydostanie się z tarapatów!

dyspozycji zarówno dodatkowe uzbrojenie ręczne, jak i znane choćby z filmów z Alienami automatyczne działko, zatem zmagania z wrogami jakoś nigdy zbytnio trudne nie były. A przynajmniej nie pochłaniały tyle czasu co badanie planszy i poszukiwanie sposobu na wykonanie zadania.
To bowiem... cóż, jeśli ktoś nie lubi kombinować, lepiej chyba, jeśli się do tej gry zabierać nie będzie! Pół biedy, jeśli daną planszę można pozwiedzać na nogach albo choćby Roverem, ale gdy jedynym sposobem na jej eksplorację staje się w danym momencie latająca "kula szpiegula", robi się gorąco (a w każdym razie niezbyt przyjemnie)! Bo przy kończącym się paliwie jesteśmy strasznie ograniczeni czasowo, a to przemyślanemu działaniu najlepiej nie służy. Tyle chociaż dobrze, że utrata kuli nie jest niczym strasznym. Podobnie jak Rover, tworzona jest ona bowiem z wewnętrznych zasobów energetycznych poszczególnych członków teamu, a te można na szczęście w miarę łatwo uzupełniać - miejsc ku temu służących jest zazwyczaj kilka na planszy.





Ale prócz działania solo w przypadku poszczególnych członków teamu oraz zabawy robotami, nie raz i nie dwa do pokonania kolejnej przeszkody niezbędne będzie skorzystanie z pomocy kilku naszych podkomendnych naraz! Ot, choćby taka prymitywna sytuacja jak przejście przez pomieszczenie z trującymi wyziewami; z drzwiami, które trzeba cały czas przytrzymywać, by się nie zamknęły. I to wówczas, kiedy jesteśmy w środku. Dla Amber nie stanowi to problemu, a dzięki jej poświęceniu (choć co to za poświęcenie, jeśli polega tylko na staniu przy przycisku i trzymaniu go?) również pozostali członkowie bez większej utraty zdrowia przejdą to miejsce. Prymitywne, powiecie? A owszem, ale to przecież najprostszy z przykładów!

Pod względem skomplikowania zagadek gra stoi na bardzo wysokim poziomie. Ale żeby nie było, że liczy się tylko siedzenie z pięścią u czoła - warto wspomnieć o bardzo sensownie rozwiązanej sprawie napraw przeprowadzanych przez Andre i włamywania się do komputerów w wykonaniu Minoko. Fakt - ani jedno, ani drugie z rzeczywistością ma niewiele wspólnego, bo promuje nie tyle logiczne myślenie co refleks, ale za to stanowi dla wymęczonych szarych komórek bardzo miły przerywnik. O ile oczywiście ktoś refleks ma, bo choć w przypadku 'hackowania' zbyt wielkich problemów mieć nie będziemy, to już naprawy... hen, w każdym razie nie raz sobie przy nich "mięskiem" porzucacie! Ale to i tak lepsze od bezowocnego spędzania trzydziestu minut na eksploracji mapy, z której nic nie wynika - a będzie się wam to zdarzało o wiele częściej.



Zresztą, skoro już przy 'hackowaniu' i naprawach jesteśmy, warto poświęcić nieco miejsca na niezbyt odbiegający od tematu opis sterowania i interfejsu gry. Wszystko to opiera się na wykorzystaniu myszy i klawiszy. I mimo że gra ukazała się również na konsoli, nie ma problemu z intuicyjnością - wszystko jest takie, jakie być powinno. Zero zgrzytów w rodzaju poruszania się po menu jedynie za pomocą strzałek, nie mówiąc już o takim na przykład celowaniu - dzięki myszy nie ma z tym najmniejszych problemów. Także co do wyglądu ekranu trudno mieć jakieś zastrzeżenia, jest bowiem nie tylko czytelny, ale też całkiem dobrze wygląda. Do tego zaś dochodzą szeroko wykorzystywane skróty klawiszowe, dzięki czemu takie na przykład przełączanie się pomiędzy członkami teamu można wykonać zarówno przez menu, jak i przez pojedyncze naciśnięcie klawisza.

Ostateczna ocena zbyt wysoka jednak być nie może - co by tu dobrego o tej grze nie mówić, to trudno o zachwyt po tym, jak się zobaczy. Nie to, że jest zła! Mimo to normalny gracz zbyt często będzie się tu "zacinał" (i to nie przez interfejs, bo ten jest OK), a to a propos chęci do kontynuowania gry najlepsze nie jest. Zwłaszcza jeśli nasza czwórka stoi uwięziona w jakimś miejscu i jedyną szansą na ruszenie do przodu jest podjęcie decyzji o lataniu kulą. Związany z tym wyścig z czasem, miast dopingować, staje się po pewnym czasie po prostu frustrujący. W końcu gra tak mocno nastawiona na logiczne myślenie nie powinna dodatkowo angażować supersprawności manualnymi! Te dwie rzeczy rzadko można przecież spotkać razem!

Poza tym jeszcze jej wykonanie. Grafika, głównie dzięki wielkości plansz, jest wprawdzie całkiem niezła, ale do niej można mieć pewne zastrzeżenia. Zwłaszcza przy zwiedzaniu plansz Roverem, który to całkiem często w trakcie poruszania się wpada w jakieś "obszary niestabilności", kończące się takim na przykład niezbyt miłym i nagłym odrzuceniem w tył. No i jeszcze dźwięki. Te bowiem można w najlepszym razie uznać za takie sobie. Zwłaszcza odgłosy broni - jeśli tak ma brzmieć broń w przyszłości, to ja przepraszam! Absolutne zero zaangażowania!

Na dokładkę mamy jeszcze AI wrogów. Fakt, walka nie jest tu akurat najważniejsza, ale skoro wrogowie się pojawiają, to mogliby przynajmniej sensownie się zachowywać. A to, co robią... 'well', jeśliby napisać, że latają w kółko bez ładu i składu, wcale by to dalekie od prawdy nie było! A skoro jesteśmy już przy życzeniach, przydałoby się również zastosować w grze jedno rozwiązanie znane choćby z Tomb Raidera - kamerę pokazującą, co w danym momencie powinniśmy zrobić. Najlepiej oczywiście jako opcję, bo wszak nie każdemu jest to do szczęścia potrzebne, jednak dla początkujących byłoby to wprost nieocenione! O "zacięcie się" jest tu naprawdę bardzo prosto.

Ostatecznie mocna siódemka jest jak najbardziej na miejscu. Project Eden jest bowiem grą niezłą i choć stopień trudności zagadek (uzupełniona eliminującym początkujących brakiem podpowiedzi) oraz słaba strona dźwiękowa wielu pewnie odstraszą, to jeśli ktoś lubi pogimnastykować szare komórki, powinna mu ona mimo wszystko przypaść do gustu. I to bardzo, a wasze szare komórki i zmysł orientacji nie będą miały nawet chwili wytchnienia!

Cha

10/2001

INFO

7+

Producent: Core Design ■ **Dystrybutor:** Eidos ■ **Internet:** www.eidos.com ■ **Wymagania:** P233, 32 MB RAM, 500 MB HDD ■ **Akcelerator:** niezbędny

+ ■ sensowne zagadki ■ duże i interesujące mapy ■ sporo możliwości wpływania na środowisko ■ dobrze rozwiązane 'hackowanie' i naprawa ■ wymaga niezłego główkowania! ■ brak stresu związanego ze śmiercią
- ■ bardzo prosto o "zacięcie się" ■ tryb wieloosobowy tylko dla maniaków ■ problemy z przechodzeniem przez ściany

GATUNEK: PRZYGODOWA



ALFRED HITCHCOCK THE FINAL CUT



El General Magnifico

Szczerze mówiąc, od dawna już mnie ciekawiło, kiedy twórcy gier sięgną po dzieła mistrzów ekranu - i w zasadzie niedługo przyszło mi czekać. Chłopcy z Arxel Tribe (to jakieś niesłychanie przemyślne i chwackie plemię chorwackie) zrobili grę przygodową z serii "Alfred Hitchcock Presents: The Final Cut".

Tytuł gry odwołuje się oczywiście do swego czasu niezłego serialu telewizyjnego, w którym znany reżyser o niezwykle charakterystycznej twarzy (przypominającej z profilu i en face dobrze wypełniony worek z ziemniakami) przedstawiał telewidzom rozmaite zagadki natury nie zawsze kryminalnej z niezwykłymi pointami. Pamiętam odcinek, w którym jakiś jegomość przekonywał rozmówców w teksańskim saloonie, że jest Marsjaninem (na Marsie szalała jakaś straszliwa zaraza i wszyscy Marsjanie psychicznie ewakuowali się na Ziemię: każdy opanował ciało jakiegoś człowieka; on zaś był zamknięty {nieuleczalnie chory idiota} i wydostał się dopiero, kiedy znalazł swoich strażników martwych. Po czym okazywało się, że w istocie jest Marsjaninem... Na zakończenie tego odcinka pojawiał się Hitchcock {zawsze się pojawiał z jakąś niezwykłą pointą} w kajdanach, aresztowany przez Marsjan za zdradę ich tajemnicy - wszyscy się w rzeczy samej przenieśli na Ziemię, gdzie zajęli oczywiście kierownicze stanowiska).

Wróćmy jednak do omawianej gry, bazującej na filmach Mistrza.

Bohaterem gry "The Final Cut" jest prywatny detektyw, Joseph Shamley. Jego rodzice zginęli w wypadku samochodowym w dniu pogrzebu Alfreda Hitchcocka - od tego dnia Joseph miewa tajemnicze przebłyski świadomości, przypominające wrażenia "deja vu", które w zasadzie uniemożliwiają mu normalną pracę. Shamley postanawia zrobić sobie tygodniowy urlop i wybrać się na ryby (to pragnienie zrealizuje nieco później w dość przewrotny sposób). W przeddzień wyprawy odwiedza go w biurze jakaś blondynka, która wręcza mu czek na sumę, która spowodowałaby wytrzeszcz oczu i zapalenie spojówek nawet u sułtana Brunei. Za tę sumę Joseph ma się zająć sprawami jej wuja, niejakiego Robert Marvin-Jordana, potentata w branży farmaceutycznej. (Dygresja: "potencja" to po polsku: "moguncja" :), zatem impotent to "niemoggęt"). Człowiek ten - jako wielbiciel filmów Hitchcocka - postanowił w swoim majątku nakręcić film podobny do filmów Mistrza. Niestety, okazało się, że cała obsada filmu, włącznie z charakteryzatorami, przepadła - co do sztuki...

Od czegóż zacząć recenzję? Godzi się powiedzieć, że ludzie z Arxel Tribe, którzy przecież w grze "Legend of Prophet and Asassin" potrafili stworzyć interfejs prosty jak stylisko łopaty, pokazali tym razem, że stać ich na więcej. W jakiś niezwykły sposób tak skomplikowali sprawę, że kiedy zobaczyłem to coś, usiadłem i trwałem przez dwie minuty na bezdechu (Murowany sposób na wyleczenie się z czkawki - wstrzymać oddech na dziesięć do piętnastu minut). Ale interfejs to tylko jedna z faset klejnotu, który zwiemy grą komputerową (i z trudem, bo z trudem, ale można się doń przyzwyczaić) - zobaczmy, jakie są te inne.



Jak to u Hitcha, który powiadał, że nic tak nie ożywia atmosfery filmu jak trup, ten wziął się na sposób - i zaczął padać gęsto. Podczas pierwszej godziny gry znalazłem dwu nieboszczyków, obu sprytnie ukrytych, ale nie ze mną te numery, panie H.



8

INFO

Producent: Arxel Tribe ■ **Dystrybutor:** Universal ■ **Internet:** www.arxeltribe.com ■ **Wymagania:** P II 350 MHz 128 MB RAM, Win 98/ME/NT ■ **Akcelerator:** tak



■ bardzo efektowna ■ utrzymana "w stylu" grafika świetna ilustracja muzyczna



■ dość skomplikowany interfejs ■ wysoki stopień trudności gry ■ konieczna dobra znajomość języka

Inteligentny pastisz filmów Hitchcocka

Wyglądało na to, że ekscentryczny milioner, którego interesy nie były wszakże tak czyste jak biel jego wąsów na portrecie, zaprosił do swej posiadłości na odludziu grupę aktorów - a potem ktoś zaczął ich eliminować. (Doprawdy, dla załapania się na dobrą rolę ludzie chwytają się rozmaitych brzydkich sposobów.) Całość intrygi odwołuje się do wielu (bodaj co najmniej pięciu) filmów Hitchcocka - a tajemniczy milioner i jego dom na odludziu może skojarzyć się też ze sprawą R. Hughesa i Marion Davies. (Jak nie wiesz o co chodzi, to pogrzeb w archiwach, a co ja jestem, nauczyciel?)

Wszystko to mamy podane w niezwykle nastrojowej grafice. W grze dominują odcienie szarości, sepii i wyblakłego błękitu - i tylko stojący na podjeździe Buick pyszni się jaskrawą czerwienią - co (jak się okazuje) ma swoje znaczenie. Niezwykle urokliwej oprawie plastycznej gry nie do końca odpowiada zgodność ruchów bohatera z otoczeniem - ale jak do tej pory niewiele widziałem gier 2D, w

Bohaterem gry jest prywatny detektyw, Joseph Shamley. Jego rodzice zginęli w wypadku samochodowym w dniu pogrzebu Alfreda Hitchcocka - od tego dnia Joseph miewa tajemnicze przebłyski świadomości, przypominające wrażenia "deja vu", które w zasadzie uniemożliwiają mu normalną pracę.

których bohater potrafił przekonująco biegać po nadmorskich wydmach. (A skoro już o tym mowa, to i gry 3D nie mogą się pochwalić czymś lepszym.)

Gra oparta jest na niezbyt nowym pomyśle "aktywnych stref" - kiedy zbliżysz swego bohatera do miejsca, które z jakiegoś względu jest ważne dla dalszej gry, w prawym górnym rogu ekranu zacznie migać ikonka wskazująca, co możesz tam zrobić.

Na użytek gracza, który w końcu nie musi pamiętać wszystkich śladów, tropów, nazwisk i innych takich, programiści z Arxel Tribe przygotowali urządzenie zwane Organizerem. Jest to bardzo poręczna konsola z czterema guzikami na dolnej krawędzi. Zaczynając od lewego: pierwszy guzik da ci dostęp do głównego menu gry z możliwościami takimi jak zapis gry. (Z tymi zapisami radzimy uważać, nie można zapisać więcej niż dziesięć gier, co każe oszczędnie gospodarować pamięcią programu, choć zawsze można zapisywać gry na starych plikach.) Poza tym: załadowanie uprzednio zapisanej gry, zmiana parametrów (np. rozdzielczości) i tak dalej. Guzik drugi ukazuje ci mapę miejsc, które już odwiedziłeś - możesz się do nich przenosić niejako automatycznie, nie tracąc czasu. Guzik trzeci otwiera twoją Kieszeń/Inventory. Pod czwartym zaś masz zapisane wszystkie ważniejsze dla twego dochodzenia notatki i fakty. Godzi się zauważyć, że "cudowne przenosiny" za pomocą Organizera działają jedynie na otwartej przestrzeni - i oczywiście możesz się przenieść jedynie tam, gdzie raz już byłeś i znasz drogę.

Jest w grze kilka sekwencji zręcznościowych, które będziesz musiał pokonać jednym ciągiem, a zapisu, uśmiechając się zwycięsko, dokonasz dopiero potem. Cha, cha - bardzo śmieszne. Jest to oczywiste utrudnienie gry, ale w końcu życie nie składa się wyłącznie z samych przyjemności. Detektyw będzie musiał dokonywać istnych cudów pomysłowości i popisywać się zdolnościami skojarzeń godnymi Holmesa - zawsze jednak może sięgnąć do Notatnika/Organizera, gdzie często znajdzie inspirację do dalszych działań.

Warto wspomnieć, że autorzy gry uczcili Mistrza w ten sposób, że w zasadzie wszystkie dekoracje, umeblowanie wnętrz, sposób prowadzenia kamery, jednym słowem: cała grafika gry oddaje hołd Hitchcockowi, będąc wiernym naśladownictwem jego stylu. Robi to spore wrażenie i jest bardzo malownicze. Swoją drogą, w grze zawarto też około 15 minut animacji z oryginalnych filmów Hitchcocka. Warto je obejrzeć.

Wszystko razem daje graczowi sporo uciechy, ale zapewniam was, że jest to kolejna gra typu "bez solucji ani rusz". Ma oczywiście wszystkie cechy dobrej przygodówki - wyświetlane na żądanie dialogi, możliwość zapisu gry w dowolnym momencie, ale jako gra jest trudna. Na samym początku stawia przed graczem spore wymagania - trzeba znać tytuły kilku (wcale zresztą nie najbardziej znanych) filmów Hitchcocka. Bez tego ani rusz. Chyba że się ma instrukcję :). Intryga jest niezwykle pokrętna, w dodatku mam wrażenie, że twórcy jakby pomieszali gatunki, każąc niekiedy dokonywać naszemu bohaterowi iście kaskaderskich wyczynów, rodem bardziej z filmów Spielberga niż Hitcha. Rozwiązanie wielu sytuacji wcale nie jest oczywiste... ale z drugiej strony, nikt nie zmusza do wysilania szarych komórek. Zawsze można zmienić program i "pokwejczyć w sieci".

Ponadto gra owa ma jeszcze jedną, dość zabawną cechę - nasz bohater nie może zginąć. Jeżeli w jakiejś niebezpiecznej dla niego sytuacji zapomnimy się i nie załapiemy, co robić



dalej, to gra uprzejmie cofnie nas do sytuacji poprzedniej, kiedy to Shamleyowi nic jeszcze nie groziło. I... możemy zacząć po raz drugi. Jest to o tyle logiczne, że w końcu wszystko jest zabawą, a kiedy można cofnąć grę do ostatniego zapisu, śmierć bohatera staje się sprawą czysto umowną, więc nie ma potrzeby irytowania gracza. Za zrozumienie czego chłopcom z Arxel Tribe należą się pochwały (choć w grze "Legend of Prophet and Asassin" wykazali się podejściem skrajnie odmiennym).

Na oddzielne wyróżnienie zasługuje muzyka - jest znakomicie dopasowana nastrojem, a w wielu wypadkach stanowi bardzo inteligentny pastisz motywów towarzyszących filmom Hitchcocka.

Who is who?

Sir Alfred Hitchcock (1899-1980) - znakomity, urodzony w Anglii reżyser filmowy, od 1939 roku pracował w Hollywood, gdzie zajął się produkcją filmów sensacyjnych i kryminalnych (to trochę tak, jakby powiedzieć, że Szekspir pisywał sztuki teatralne i wiersze). Hitchcock był mistrzem w stosowaniu efektów napięcia i grozy, ogromnie lubił też zaskakiwać widza (nazywano go mistrzem suspensu - efektu polegającego na przeciąganiu momentu zaskoczenia do chwili, w której nerwy widza trzeszczą napięte niczym postronki). Do najważniejszych jego filmów należą: "Szantaż" (1929), "Urzeczona" (1945), "Nieznajomi z pociągu" (1951), "Okno na podwórze" (1954), "Północ, północny Zachód" (1959), "Psychoza" (1960), "Ptaki" (1962) i "Szał" (1972). Hitchcock uwielbiał kręcić sceny nieprawdopodobne - twierdził, że niemożliwe często dzieje się na naszych oczach (słynna i niezrównana scena porwania biskupa podczas mszy z filmu "Intryga rodzinna", 1979). Miał zwyczaj obsadzania słodkich blondynek w rolach kobiet zimnych i złych, potrafił się też piekielnie przewrotnie mścić. Ponieważ był grubawym brzydalem, wiele aktorek odrzucało jego awanse. Szczególnie zabolała go zdrada Kim Novak, którą mimo to obsadził w filmie "Zawrót głowy". Kim Novak dostała za tę rolę nominację do Oskara, ale publiczność "przestała ją kochać", tak zimną sukę kazał jej zagrać Mistrz. Tak przynajmniej głosi tzw. "fama". Jak mówią Włosi: se non e vero, e bene trovato. (Nawet jeżeli to nieprawdziwe, to dobrze zmyślone.)

Pepin Krootki

Kumpel, który wpadł, by zerknąć na nową odsłonę sławetnego Rainbow Six, długo nie mógł mnie odżałować. I co teraz napiszesz w tej recenzji? - pytał. Rzeczywiście, chyba mam problem. W Black Thorn wszystko wygląda znajomo. Tyle już zostało o kolejnych częściach R6 napisane (czyt. "tyle już napisałem")... Trudno będzie się nie powtarzać. Uznałem, że póki co najlepiej będzie wstrzymać się z wnioskami i sumiennie przejść grę do samiuśkiego końca.

GATUNEK: FPP/SIM

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear - Black Thorn



Decyzja o brnięciu do końca była słuszna. Właściwie tylko przez pierwszych kilka misji musiałem się zmuszać do gry. Przeżyłem wprawdzie moment załamania (w misji z meczetem - o tym później), lecz ostatnie zadania nieźle połechtały moją ambicję i dostarczyły naprawdę mocnych wrażeń. Z drugiej strony choć R6 wciąż dostarcza nie lada emocji, to z każdą kolejną wersją dostrzegam w niej coraz więcej absurdów i niedorzeczności. Black Thorn serwuje nam je w prawie każdej z dziesięciu misji.





Znęcanie się (recenzent to przecież przede wszystkim krytyk, no nie?) rozpocznijmy od pierwszego z brzegu zadania polegającego na odbiciu samolotu z rąk porywaczy. Terroryści byli na tyle sprytni i zaradni, że zabrali ze sobą na akcję karabinki Kałasznikowa oraz niemieckie G3. Jak wiadomo, są to bardzo poręczne karabinki, szczególnie przydatne podczas walki w wąskich przejściach i małych pomieszczeniach :))) Jak znalazł do porwania samolotu - przecież bez problemu można je ukryć pod ubraniem czy przemycić przez kontrolę na lotnisku. Ale to wszystko nic nieznaczące szczegóły. Porywacze zdecydowali się zapewne na Kałachy i G3 dlatego, żeby gdy dojdzie do strzelaniny nie móc wymieniać się magazynkami czy zabierać ich martwym kolegom! Koń by się uśmiał. Coś takiego przeszłoby zapewne w nisko budżetowym kinie akcji klasy "C", ale od produktu sygnowanego nazwiskiem "Clancy" oczekiwałbym więcej.

To jednak nie koniec. We wspomnianej misji z porwaniem samolotu naszym celem jest odbicie zakładników i zapobieżenie zdetonowaniu bomby. Za którąś próbą z pierwszym zadaniem zacząłem sobie radzić całkiem nieźle. Gorzej z bombą. Wpadam do luku bagażowego, terrorysta podbiega do detonatora, seria w łeb i 'hasta la vista terrorysta'. Drań leży w kałuży krwi, a w słuchawkach ciepły kobiecy głos informuje, że "Objective Succes" (na ekranie pojawia się napis o tejże treści) i wydawałoby się, że misja zakończyła się pomyślnie. Mija kolejna chwila, a ten sam głos bez żenady wygłasza kwestię, iż mój zespół nawalił na całej linii, bomba została zdetonowana, a samolot wyleciał w powietrze. Co to ma być? Przecież wyraźnie widzę, że samolot jest cały, a stojący przede mną komandosi z drużyny bynajmniej nie mają aureolek! I chociaż bomba też jest w jednym kawałku, to odprawa nie pozostawia żadnych złudzeń. Trzeba powtórzyć misję.

Za którymś razem w końcu się udało i zacząłem posuwać się naprzód wykonując kolejne zadania. Nie trwało to długo. Mało brakowało, a moja przygoda z Black Thorn skończyłaby się na misji (bodajże czwartej), w której celem jest dostanie się na wieżę meczetu i zastrzelenie ze snajperki kierowcy autobusu, przejeżdżającego oddaloną o jakiś góra kilometr drogą. Nie dość tego, że drogę dosięgnąć można jedynie z wieży świątyni, a misja kończy się zaraz po zlikwidowaniu szofera i nikogo nie obchodzi co się dalej dzieje z zakładnikami, to jeszcze za nic w świecie nie można wejść do rzeczonego meczetu! W jedynym wejściu drogę zagradza nam niewidzialna ściana, której w żadnym wypadku nie można sforsować. Wstyd! Czyżby nikt tej gry porządnie nie przetestował? Albo choćby raz pofatygował się przejść przez wszystkie poziomy? Na miejscu ludzi, którzy w Red Storm odpowiadają za tworzenie leveli, do końca życia chodziłbym w papierowej torbie na głowie.

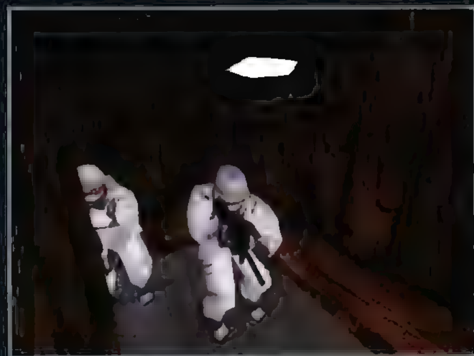
Mijały minuty, kwadranse, godziny... Z uporem maniaka wciąż na nowo rozpoczynałem feralną misję. Miałem za mało notatek do napisania tej

recenzji i musiałem zobaczyć, co jest dalej. Powoli zacząłem wyczerpywać pozycje ze słownika wulgaryzmów i wyrazów powszechnie uważanych za obraźliwe, których jeszcze nie wypowiedziałem. W końcu stał się cud (Allah jest wielki!) i niewiernemu dane było przekroczyć próg meczetu. Nie wiem czy to zasługa Allaha, czy też engine się wreszcie skaszanił i nastąpił jakiś błąd. Ważne, że wreszcie byłem po drugiej stronie. Wbiegłem na górę, mijając po drodze jakiegoś zdezorientowanego muezzina, wyciągnąłem karabin, przez nitki celownika obserwowałem jak zza wydmy wyłania się szkolny autobus...

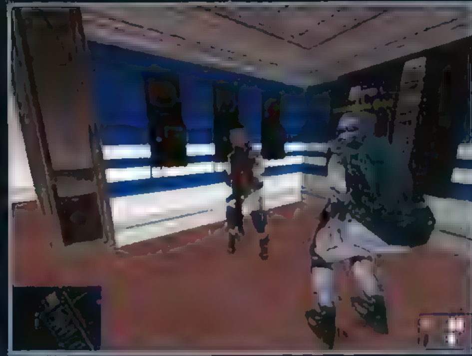
Nie da się ukryć, że gra chowa w zanadrzu kilka przykrych niespodzianek, ale w trakcie gry zdarzały się także bardzo przyjemne momenty.

Udało się, ale musiałem spróbować jeszcze raz, żeby sprawdzić, czy w grze się coś nie odblokowało. Niestety, niewidzialna ściana była nadal nieprzenikniona (więc ten jeden raz gdy się udało, to był fuks?). Przyznaję, że gdyby nie redaktorski obowiązek, po pół godziny pewnie dałbym sobie spokój i nie próbował z uporem maniaka przejść feralną misję. Z drugiej strony, gdybym kupił Black Thorn, pamięć o wydanej kasie (99 zł) pewnie obudziłaby we mnie nieznane dotąd pokłady cierpliwości...

Nawet bez przekłamań i bezsensownych sytuacji misje są trudne. Nie tak trudne jak w Urban Ops (autorzy połapali się pewnie, że zbyt wysoki poziom trudności psuje zabawę), lecz początkującym przysporzą na pewno sporo kłopotu. Nareszcie pomyślano o przeszklonych oknach z prawdziwego zdarzenia (a nie tylko pokrywających ścianę teksturach). Wprawdzie sporo jest nadal "zamurowanych" okien, ale postęp jest znaczny. W wielu strategicznych punktach budynków można przedostać się do wewnątrz przez okno. Ale jest i druga strona medalu. Dzięki oszklonym powierzchniom także terroryści mogą obserwować, co dzieje się na zewnątrz zabudowań. Skryte podejście do wroga jest więc o wiele trudniejsze niż przedtem. Rozgrywka obfituje w mnóstwo niespodzianek, o których przedtem nie mogło być mowy. Wyobraźcie sobie taką sytuację: wkraczamy do pokoju, w którym przetrzymywani są zakładnicy i zabijamy terrorystów. Sytuacja wydaje się opanowana. Oddychamy z ulgą... Nagle słychać trzask tłuczonego szkła, okna zamieniają się w drzazgi a cały nasz oddział zostaje w jednej chwili rozstrzelany przez ulokowanych na dachu sąsiedniego budynku snajperów! To się dopiero nazywa odlot. Do samego końca nie możemy być pewni wyniku starcia.



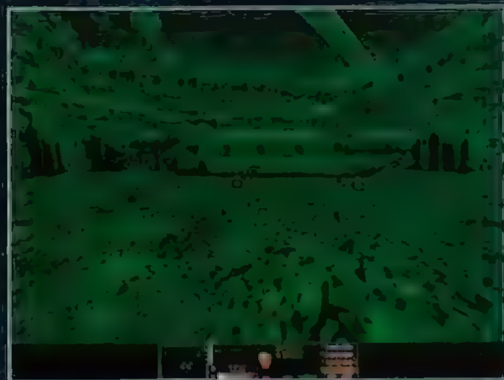




Zaskakujący jest także scenariusz. Tajemnicza organizacja terrorystyczna dokonuje serii zamachów, wzorując się na wydarzeniach historycznych. Z łatwością rozpoznamy tu wątki kojarzące się z akcją w Entebbe, szturmem na japońską ambasadę w Limie czy też porwaniem włoskiego statku "Achille Lauro". Wszystkie te akcje wiodą zespół Rainbow jak "po nitce do kłębka" w sam środek zasadzki. W ostatniej misji komandosi nie są już panami sytuacji i tylko im się wydaje, że to oni określają czas i miejsce ataku. Na domiar złego w szeregach grupy Rainbow czai się zdrajca. Wyobrażacie sobie, jakie to uczucie walczyć ze świadomością, że w każdej chwili kolega z oddziału może nam wpakować kulkę w plecy?

Na szczęście antyterroryści nie są bez szans, bowiem do boju ruszają uzbrojeni w kilka nowych pukawek. Moim zdaniem - najbardziej jak do tej pory uniwersalną spluwą (sprawdzającą się w większości misji) był MP5 z tłumikiem. Miał on jednak poważną wadę - niezbyt imponujący zasięg i niewielką moc obalającą oraz zdolność penetracji. Kiedy terroryści mieli kamizelki kuloodporne, robiło się naprawdę niewesoło. W Black Thorn dostajemy do rąk (myszek?) o wiele doskonalszą broń, jaką jest bez cienia wątpliwości P-90. Niewielkie gabaryty i poręczna konstrukcja dają przewagę w pomieszczeniach, skracając czas celowania do minimum. Ponadto P-90 strzela nabojem zdecydowanie skuteczniejszym od '9mm Para'. Nie bez znaczenia jest też spora pojemność magazynka, który mieści aż pięćdziesiąt takich śmiercionośnych pocisków. Oblicza ideału dopełnia bardzo dobry tłumik, dzięki czemu P-90 stanie się na pewno przebojem wśród wielbicieli R6. Tak uzbrojeni możemy śmiało wyruszyć na łowy.

Nie da się ukryć, że gra chowa w zanadrzu kilka przykrych niespodzianek, ale w trakcie gry zdarzały się także bardzo przyjemne momenty. Każdy, kto dłużej pogra w Black Thorn, zauważy zapewne bez liku rozbrajająco realistycznych szczegółów, nadających rozgrywce smaku. Przykład? Przemierzając ukradkiem hale magazynowe trzeba bardzo uważać, żeby nie włączyć... alarmu! Niby nic, ale jakże zwiększa frajdę z gry! Podobnie na lotnisku - kiedy ktoryś z naszych ludzi przejdzie przez bramkę do wykrywania metali, to o niezauważonym zbliżeniu się do zakładników nie ma już co marzyć. Przyznam, że tym podobne momenty urzekły mnie, przez co zapomniałem trochę o początkowo stawianych dziełu Red Strom zarzutach. Jednego nie mogę tylko zrozumieć. Dlaczego trafieni serią w brzuch islamiści wijąc się w przedśmiertnych skurczach krzyczą "Jesus!"? Słyszałem o nawróceniach na łożu śmierci - ale na taką skalę?





Rrz



13/2001

6

Producent: Red Storm Entertainment / Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play-It ■ **Internet:** www.Redstorm.com ■ **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, SVGA 4 Mb, Cd-ROM x4 ■ **Akcelerator:** bardzo wskazany

■ M14 nareszcie nie śnieżnobiałe! ■ P-90 ■ nie wymaga pełnej wersji Rogue Spear ■ nadal potrafi wciągnąć (szczególnie gdy grasz w to po raz pierwszy) ■ zmusza do myślenia, a nie tylko do strzelania

■ krocie absurdów i niedorzeczności ■ odtwórczość, odcinanie kuponów od Rogue Spear ■ misja z meczetem ■ grafika powoli, bardzo nieznacznie zaczyna trącić myszką

INFO

Danie smaczne - ale za dużo dali buraczków

GATUNEK: RTS

PRIMITIVE WARS

■ Beerman

Wstępy podobne do tego czytaliście już nie, raz, i nie tylko w CDA. Przeczytajcie jednak ponownie - tak dla odświeżenia pamięci. Ogólnie znany jest fakt, że dobre i przełomowe gry nie umierają, ot, tak sobie. Ich żywot jest najczęściej długi - pojawiają się sequele, dodatki z nowymi misjami oraz wszelkiego rodzaju przykłady naśladownictwa.

Tak na przykład wygląda sprawa z arcydziełem Blizzarda, czyli **Warcraftem (oraz Starcraftem, rzecz jas**na). Część pierwszą przyjęto **bardzo ciepło. Warcraft 2 stał się i**deałem, do którego wielu **twórców gier usiłowało i nadal usiłuje** się zbliżyć. **Niestety wysiłki te rzadko kiedy odno**szą skutek. Czasem jednak tak jak w przypadku Primitive Wars, nikt nie próbuje ukryć źródła inspiracji ani mydlić oczu setkami najnowocześniejszych efektów. Rzadko coś z tego wychodzi zatem pomyślałem, że z PW będzie tak samo, dopóki nie odkryłem trybu multi player. Ale od początku.

Nie jest tajemnicą, że Koreańczycy mają hobla na punkcie gier, ze szczególnym naciskiem na sieciówki. To właśnie tam powstaje najwięcej na świecie graczy, i to naprawdę ogromnych, z setkami maszyn i właśnie tam znaleźć można najwięcej profesjonalnych graczy. Pomijając tych ostatnich którzy np. za umiejętność dokopania komuś w Quake'a dostają sporą kasę (a sponsorów nie brakuje), to i tak statystyczny Koreańczyk spędza przy grach sieciowych mnóstwo czasu. Do niedawna, biedacy, zdani byli tylko na produkcje europejskie, niektóre z nich rozeszły się tam w naprawdę wielkim nakładzie. Jedną z najpopularniejszych gier okazał się Warcraft II.

Ile jednak można korzystać z cudzego, pomyślał jeden Koreańczyk z drugim i zabrali się do roboty. Pierwszą bodaj grą, jaka powstała w Korei i o której było u nas głośno, stało się Kingdom Under Fire. Po pierwszym sukcesie Koreańczycy zapragnęli czegoś więcej - postanowili sklonować Warcraft II, dodać trochę elementów z innych gier i połączyć to wszystko w zgrabną całość. Tak właśnie powstało Primitive Wars.

Wybaczcie ten naprawdę przydługi wstęp, ale był niezbędny by wyjaśnić końcową ocenę. PW to gierka naprawdę przeciętna, jeśli grać w nią w pojedynkę, jednak w trybie dla wielu graczy Koreańczycy naprawdę pokazali pazury.

Historyjka stworzona na potrzeby gry jest banalna: słyszeliśmy już takich wiele. Akcja toczy się na bliżej nieokreślonej wyspie, zamieszkanej przez dość prymitywny lud. Przez wiele długich i męczących lat toczyły się tam krwawe bezlitosne wojny plemienne. Ostatnimi czasy sytuacja znacznie się uspokoiła, ale nie na długo. Kruche przymierze zawarte między ludźmi elfami i tyranosami (gadzią rasą rozumnych istot) zaczyna się chwiać. Drewdo ognia dorzucają ludzie. Część z nich nauczyła się nie ufać magii ludziom, którzy jej używają. Uknuli zatem plan mający na celu obalenie Strumy, najpotężniejszego z ich magów. Wskutek czego - ze statusem wyrzutka - maga wygnano na wyspę demonów.

W desperackiej próbie przywrócenia pokoju i równowagi potężne istoty zwane Pradawnymi czynią Jammyna, jedynego syna Ruwaty, wodzem plemienia. Zadanie jakie na niego czeka, jest naprawdę trudne każda rasa zamieszkująca wyspę występuje przeciwko pozostałym, jakby tego było mało, pojawiają się wrogowie z zewnątrz, kohorty demonów mających tylko jeden cel.

Prawdę mówiąc, gdyby nie wizyta na witrynie internetowej poświęconej Primitive Island lub lektura dokumentacji - gracz za żadne skarby nie ma się jak dowiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. W prawdzie dla przeciętnego klikacza myszą nie jest to tak istotne, jednak intro wprowadzające mogłoby być znacznie czytelniejsze. Tymczasem wygląda jak zlepek animacji tworzonych przez różne osoby i z różnymi pomysłami na to, jaki ma być efekt końcowy. A tak na marginesie, podobnie jest z pozostałymi animacjami w grze. Są strasznie nierówne bardzo ładne lub wręcz prymitywne (tytuł gry zobowiązuje?). :)

Wracając jednak do sedna, dla przeciętnego gracza najważniejsze jest to, że po zakończeniu intra ma do wyboru grę w pojedynkę lub w sieci. Na początek może kilka słów o pierwszej możliwości. Jeśli jesteśmy sami, nie ma co się długo zastanawiać. Połapawszy się w piktogramach zastępujących menu, nie mamy zbyt wiele roboty oprócz rozpoczęcia rozgrywki. Szeroki wachlarz opcji konfiguracyjnych znajdziemy, owszem, ale nie w tej grze. Tu wszystko jest tak, jak to uznali za stosowne autorzy - gracz na własną rękę może zmienić niewiele. Ot, trafiamy do kolejnego menu, gdzie musimy zdecydować, którą z do-







RASY

Tyranosi
[illegible]

Demony
Prowadzone przez Deca szatańskie kreatury. Nie znają uczuć: przerażające stwory zniszczą wszystko, co stanie na drodze do ich celu. Moc, jaką otrzymały, uczyniła je praktycznie nieśmiertelnymi, a ich siła dodatkowo rośnie wraz ze złem które sączy się w serca ludzi. Czy jakakolwiek broń może odeprzeć ataki stworów z piekieł? Czy może demony, szkielety, golemy, gargoile i zombi zostaną nowymi władcami wyspy?

Niezły multiplayer, taki sobie tryb single.

stępnych stron chcemy kierować. Wbrew temu, co mówi intro, mamy do wyboru nie tylko ludzi, ale też pozostałe strony konfliktu - elfów, tyranosów oraz demony. Kampanie dla każdej rasy (nazwę je tak dla ułatwienia) są złożone z innych misji, wymagających innego podejścia i wykorzystania silnych stron jednej z wybranych ras. Tak prawdę mówiąc, to chyba nawet w Warcrafcie wybór strony w mniejszym stopniu determinował przebieg rozgrywki.

Jak już powiedziałem, Primitive Wars wzorowano na Warcrafcie. Widać to bardzo wyraźnie już od momentu, gdy zobaczymy pierwszą odprawę. Zrealizowano ją w identyczny sposób jak w pierwowzorze, tyle tylko, że zabrakło odrobiny klimatu. Podobnie wygląda podsumowanie misji: każdy, kto widział pierwowzór, zauważy podobieństwa.

Wybrawszy rasę, pozostaje już tylko wykonać postawione przed nami zadania. Patrząc z zewnątrz, wygląda to dość normalnie. Zbieramy zasoby, armię i bronimy się lub atakujemy. Czasem gra stawia przed nami zadania wymagające innego podejścia. Przykładowo: pierwsza misja elfów wymaga od nas poprowadzenia oddziału, który ma za zadanie wyplenienie szkodników z mapy. Nie mamy żadnego zaplecza i możliwości odnowienia sił. Trzeba zatem działać skutecznie i oszczędzać wojaków. Podobnych misji znajdziemy w PW więcej. Wprawdzie nie jestem mistrzem w tego typu grach, ale wydaje mi się, że poprzeczkę - jeśli idzie o stopień trudności - w PW ustawiono dosyć wysoko. Gdy do zróżnicowania zadań dodać jeszcze różny sposób prowadzenia gry w zależności od kierowanej rasy... zaczyna wyglądać nieźle.

Przynajmniej w teorii. A w rzeczywistości - jeśli ktoś nie przepada za RTS-ami, potrafi się bardzo szybko znudzić. Może to dlatego, że wszystkie schematy sprawdzające się w PW gdzieś już wcześniej były? Primitive Wars - mimo wszystkich niezbędnych ku temu składników - nie ma odpowiedniego klimatu, który trzymałby przy monitorze. Owszem, kolejne misje to rozwinięcie prowadzonej historii, ale niestety nie udało mi się w żaden sposób związać z kierowanymi do boju jednostkami. Niby zdobywają doświadczenie (chociaż z misji na misję przechodzi ono tylko w przypadku jednostek specjalnych), stają się coraz potężniejsze, itp., ale brakuje im "osobowości", jaką miały choćby głupie ogry. Prawdę mówiąc, jest to mój jedyny poważny zarzut!

PW to naprawdę duża i rozbudowana gra, ale wtórność to wtórność. Zresztą nawet autorzy gry nie zaprzeczają, że czerpali inspirację z RTS-ów Blizzarda oraz z gry Age of Empires. Szkoda, że tak mało dodali od siebie. Chciałem też zaznaczyć, że mimo wyraźnych wysiłków twórców, grafika i dźwięk PW stoją w cieniu warcraftowych czy starcraftowych, nie wychylając się nawet troszeczkę. Owszem, animacje czarów i efektów specjalnych wykonano całkiem starannie, zwykle też teren, na którym toczy się walka, jest całkiem ładny, plastyczny i miły dla oka. Ale co z tego, skoro animacje postaci nie są najwyższych lotów, szczególnie jeśli obserwujemy oddział złożony z większej liczby jednostek tego samego typu - poruszają się jak żołnierze na defiladzie, równym krokiem. Budowle wyglądają nieciekawie. Z udźwiękowieniem jest lepiej, choć nic genialnego. Dobrze chociaż, że obsługa tego wszystkiego jest banalnie prosta i już po kilku minutach grania można ją opanować. Przeszkadza menu inne dla każdej dostępnej rasy ale to naprawdę niewarty uwagi szczegół.

Zadajecie zapewne pytanie, skąd po tylu narzekaniach tak wysoka ocena. Cóż, jak już na początku wspomniałem, gra w trybie solo naprawdę nie zrobiła na mnie dużego wrażenia. Dopiero z kilkoma żywymi graczami (maksymalnie ośmioma) gierka rozwija skrzydła i pozwala cieszyć się wszystkim, co w niej zawarto. Podczas misji dla jednego gracza niektóre jej aspekty stają się mniej istotne, natomiast w multiplayerze trzeba w równym stopniu zająć się wszystkim - od budowania, przez zbieranie pożywienia aż po szkolenie odpowiednich jednostek. Dostępne wraz z grą mapy oraz kilka różnych możliwości rozgrywki to potencjalna zabawa na długie tygodnie. Dodajmy do tego, że PW potrafi wciągnąć tak jak jej pierwowzory - i mamy wspaniałą sieciówkę. Wystarczy jeszcze od czasu do czasu zajrzeć na stronę w celu ściągnięcia nowych map (ew. popracować z edytorem i stworzyć coś swojego?). Przetestowanie wszystkich kombinacji map, ras, trybów rozgrywki i zachowań przeciwnika nie jest zajęciem na dwa czy trzy dni. Za to Primitive Wars otrzymuje naprawdę dużego plusa.

Koniec końców, ocenę wszyscy widzicie. Te siedem punktów wystawiam PW jako grze sieciowej. Ocena gry dla jednego gracza jest o jeden punkt niższa.

CDA

RASY

Elfy

Niech was nie zwiedzie delikatny wygląd duchów powietrza

Elfy nie potrafią zachować karności, tak potrzebnej w wojsku, jednak nauczyły się używać siły jak Tyranosi, nabrały determinacji jak ludzie i wspaniale łączą to z inteligencją i magią

Ludzie



7

Producent: Wizards Soft / Axe Tribe **Dystrybutor:** Manta **Internet:** www.primitivewars.com **Wymagania:** Pentium 266 MHz MMX, 8x CD-ROM, 64 MB RAM, DirectX 8.0a **Akcelerator:** niepotrzebny

+ wspaniała zabawa w sieci + cztery strony do wyboru + zróżnicowane kampanie + każdy miłośnik RTS-ów od razu się we wszystkim połapie

– wtórność – nierówna grafika – brak klimatu

INFO

GATUNEK: RTS

BATTLE REALMS

StrangeOne

Jeszcze jedna gra, która ma przyciągnąć graczy światem wzorowanym na kulturze Kraju Kwitnącej Wiśni. Jeszcze jeden trójwymiarowy engine, którego twórcy pieją peany na swoją cześć. Jeszcze jeden RTS z superpomysłami - ale takie slogany znaleźć można we wszystkich materiałach reklamowych. Czyżby oryginalność Battle Realms ograniczała się li tylko do tytułu? Nie powiem - obawy takie mieliśmy, tym bardziej że dodatkowo twórcy szczycili się jeszcze prostotą gry - a wtórność pomysłów do spółki z nieskomplikowaniem rzadko wróżą coś dobrego. Jak się jednak szybko okazało, Battle Realms może przełomowym RTS-em nie jest, ale jeśli chodzi o grywalność - jest super!



Niesamowicie grywalny powrót do korzeni!

A wszystko zaczęło się zupełnie niewinnie. Prosta instalacja, nieistniejące - jeśli nie liczyć przedstawienia twórców i dystrybutorów - intro. Dlatego pewnie, nie spodziewając się czegokolwiek, odpaliłem gierkę i... i pierwsze spojrzenie na zegarek miało miejsce w dobre parę godzin po jej uruchomieniu! W trakcie grania po prostu zapomniałem o upływającym nieubłaganie czasie! A zdarza mi się to już niestety coraz rzadziej, co tym lepiej świadczy o Battle Realms.

Na pierwszy rzut oka nie wydaje się niczym specjalnym - ot, kolejny pożeracz czasu na długie zimowe wieczory, kiedy to i tak nie ma nic ciekawego do roboty. I fakt - czas gra pożera niesamowicie, tyle że nie tylko w momencie, gdy nie mamy nic ciekawszego do wykonania! I choć właściwie nie bardzo nawet wiadomo dlaczego, po prostu ciężko się od niej oderwać! Ale że recenzji nie można napisać bazując jedynie na własnych, subiektywnych wrażeniach, zatem pozwólcie, że przez najbliższe kilka akapitów skoncentruję się, a przynajmniej postaram, na tym, co ten tytuł ma graczom do zaoferowania.

Battle Realms to powrót do korzeni, aczkolwiek mimo prostych założeń gra się w nią świetnie, a i walka nie polega tu wcale na chaotycznym rzuceniu na wroga masy najlepszych jednostek - tu, by wygrać, trzeba się nieźle nakombinować!

O tym, że grę osadzono w japońskich realiach, już pisałem, ale że bardzo skrótowo, zatem pozwolę sobie ten temat nieco rozwinąć, przy okazji przybliżając wam nieco fabułę w grze.

Gracz wciela się tu w rolę powracającego z wygnania syna władcy niezwykle niegdyś potężnego Klanu Węża (z angielska zwany Serpent). Obecnie klan jest w rozsypce, jego ziemię zagrabili sąsiedzi, a byli dowódcy sił zbrojnych miast z wrogami, walczą ze sobą. Naszym zadaniem jest - rzecz jasna - przywrócenie mu dawnej świetności, ale - co bardzo miłe - możemy to zrobić na dwa różne sposoby. Wyboru dokonujemy na samym początku pierwszej misji, kiedy to w pobliżu jednej z należących niegdyś do jego ojca wiosek Kenji napotyka zbójów atakujących jej mieszkańców. W tym momencie możemy albo pomóc zbójom, przez co wybieramy restaurację Klanu Węża (cóż, tatusko zbyt dobry dla poddanych nie był...), albo też pomóc wieśniakom, wybierając tym samym drogę Klanu Smoka (Dragon) i starając się naprawić zło wyrządzone w przeszłości przez rodziciela (którego notabene sami z tego świata odprawiliśmy, choć motywów swego postępowania za szybko nie poznamy...).





Jako że do samej gry za wiele owe wybory nie wnoszą (poza popychaniem fabuły do przodu, co akurat w typowych RTS-ach aż tak istotne nie jest), pozwolę sobie niuanse fabularne, przynajmniej na razie, pominąć i skoncentrować się na samej rozgrywce, w szczególności na systemie bogactw naturalnych oraz jednostkach. Ponieważ, mimo że twórcy starali się wszystko maksymalnie uprościć, przyświecała im idea "powrotu do korzeni", nie omieszkali umieścić w swym dziele i kilku bardziej zaawansowanych pomysłów. Na początek - zasoby.

W zasadzie mamy tylko dwa: wodę i ryż. W dodatku ani ryż na polach, ani woda w rzekach, jeziorach tudzież studniach nie ulega wyczerpaniu. Dodatkowo mamy jeszcze konie, których liczba na planszy jest już dość ściśle limitowana, oraz chłopów. Ci ostatni wprawdzie nie są liczbowo ograniczeni - a przynajmniej w sensie takim, że w trakcie misji "rodzi się" ich dowolnie dużo - tyle tylko, że ich populację bardzo skutecznie ogranicza dość niski jak na RTS-y limit możliwych do posiadania jednostek. Maksymalnie możemy ich bowiem mieć tylko czterdzieści. Ograniczenie to znaczne (w takim na przykład Starcrafcie wynosiło ono w końcu w okolicach dwustu, choć bardziej zaawansowane jednostki liczone były więcej niż za podstawowe), co jednak w praktyce sprawdza się bardzo dobrze. Na tyle dobrze, że żadna "klaustrofobia" nam nie grozi, a że walka staje się przez to nieco mniej chaotyczna, wymuszając dodatkowo postawienie nie na ilość, co na jakość, liczy się tu odpowiednia taktyka, a nie zalewające wszystko masy piechoty!

Zresztą piechoty czy jakiekolwiek inne jednostki za wiele tutaj w pojedynkę nie zwojują. Ale żeby to sensownie wyjaśnić, muszę jeszcze na chwilę powrócić do chłopów. Otóż rodzą się oni w wiejskiej chacie, ale - co rzadko spotykane - wystarczy mieć jedną chatę na dowolną liczbę chłopów.

Niesamowicie grywalny powrót do korzeni!



Większa ich ilość może się nam przydać jedynie dla skrócenia drogi, jaką chłopi będą musieli pokonać, wracając z pola czy ze źródła wody (bo chaty pełnią także funkcję magazynów) - na wielkość populacji czy szybkość przychodzenia na świat nowych osobników nie ma ona najmniejszego wpływu. Co jednak w tym wszystkim najistotniejsze to fakt, iż szybkość rodzenia się nowych jest odwrotnie proporcjonalna do liczby osób, którymi już dowodzimy! Im mamy większą armię, tym trudniej o nowego jej członka! Może to i niezbyt logiczne, ale w praniu sprawdza się znakomicie!

Dzięki temu trikowi nie opłaca się czekać na stworzenie największej możliwej armii, bo raz, że trwa to bardzo długo, a dwa - gdy stracimy pięciu wojów (z ogólnej liczby trzydziestu - bo z takim właśnie limitem mamy w trybie jednoosobowym najczęściej do czynienia), uzupełnienie stanów osobowych zajmie nam tyle czasu co przy tworzeniu armii od zera z piętnastu! Sprawia to, że taka taktyka do niczego dobrego nie prowadzi - dużo lepsze efekty osiąga się częstymi wypadami średnich sił. Chociaż... wszystko i tak zależy od odpowiedniego zróżnicowania rzucanych do boju sił - tutaj atak przy pomocy stada nawet najkosztowniejszych, ale takich samych jednostek kończy się niemal zawsze porażką!

Żeby jednak ten problem odpowiednio naświetlić, najpierw wypada napisać parę słów o sposobie, w jaki szkolimy tutaj swe siły. Właśnie, szkolimy - "produkuje" się bowiem jedynie chłopów! Pozostałe jednostki, czyli na przykład takiego łucznika, zdobywa się, wysyłając chłopa na odpowiedni trening. Z jednej strony, całkiem to sensowne (nie licząc szkolenia gejsz, bo zmiana płci, która następuje "przy okazji", już tak sensowna nie jest, ale to akurat



mało istotny szczegół), a z drugiej - umożliwia znaczne ograniczenie liczby budynków. Co bardziej zaawansowanych wojów uzyskuje się dopiero po odpowiednim połączeniu paru szkoleń, dzięki czemu trzy podstawowe budynki szkoleniowe (walka wręcz, łucznictwo i broń palna) umożliwiają wytrenowanie sześciu różnych typów wojów! Do tego zaś dochodzi jeszcze szkoła gejsz, które żadnego dodatkowego nauczania odebrać nie mogą, oraz twierdza, dzięki której możemy przywoływać dysponujących ciekawymi zdolnościami specjalnymi bohaterów. I to właściwie wszystko, jeśli chodzi o "produkcję" wojów, aczkolwiek nie oznacza to, że nie możemy im już podczas walki w żaden sposób pomóc.

O ile tylko nasze stajnie nie świecą pustkami, warto wysłać naszych po konie, dzięki którym nie tylko będą się szybciej poruszali, ale i lepiej walczyli. Zresztą i konie będą ich w walce wspomagać, zatem jest to działanie ze wszech miar pożądane, choć zazwyczaj nie ono przechyla szalę zwycięstwa na naszą stronę. Rola ta zarezerwowana jest bowiem dla zdolności specjalnych, które są dostępne nie tylko dla bohaterów (o czym już wspomniałem), ale i dla zwykłych wojów (o czym właśnie wspomnieć zamierzam).

Co takie zdolności dają? Ano na przykład całkowitą niewrażliwość na ciosy wrogów. Albo znacznie większy zasięg dla strzał. Albo dużo większe zadawane obrażenia. Albo pozbawienie wrogów możliwości używania broni strzeleckich tudzież automatyczne wyleczenie wszystkich naszych wojów znajdujących się w pobliżu gejszy. Prawda, że brzmi to niezwykle zachęcająco? Żeby jednak nie było to zbyt piękne (ani zbyt przegięte...), wszystkie zdolności specjalne pożerają w zastraszającym tempie punkty wytrzymałości wojów, przez co czas ich trwania mierzy się raczej w sekundach, a nie minutach. A że te same punkty zużywane są także podczas biegu - cóż, wybór odpowiedniego momentu na użycie tych zdolności wcale taki prosty nie jest! Zaś najgorzej jest w przypadku gejszy - bo wytrzymałość wykorzystuje do zwykłego leczenia (zwykłego - czyli jednej postaci na raz), a wykorzystanie leczenia specjalnego kosztuje ją życie, co jednak w ostatecznym rozrachunku i tak się opłaca, bo za cenę jednego życia ratujemy wszystkie inne życia w jej pobliżu.

Aby móc jednak z tych zdolności korzystać, najpierw trzeba ich nauczyć własnych ludzi. Ponieważ do wyboru mamy nie jedną ich szkołę, ale co najmniej dwie (w zależności od strony - ale o tym będzie za chwileczkę, przy okazji opisu trybu gry wieloosobowej), wybór wcale do najprostszych nie należy. No ale kto powiedział, że wygrywanie bitew jest proste? Cóż, nie jest - zresztą nie tylko z powodu mnogości dostępnych tu rozwiązań taktycznych. W grze nie uświadczy się czegoś takiego jak aktywna pauza czy spowolnienie

Klan Smoka (Dragon Clan)

Członkowie tego klanu żyją i umierają zgodnie ze starożytnym, przekazywanym z pokolenia na pokolenie kodeksem honorowym, u którego podstaw leży przekonanie, że siła jest niczym bez wiedzy i zdyscyplinowania - niezbędnych, by nad nią panować. Zgodnie z kodeksem każdy z członków klanu z pełnym poświęceniem wypełnia swą rolę, próbując w ten sposób osiągnąć w życiu równowagę i doskonałość.

Wszystko to uległo zmianie cztery pokolenia temu, gdy Terrant - ówczesny wódz - przywołał Smoczego Ducha, by uratować lud przez atakiem Hordy. Niestety krok ten doprowadził do wielkiego kataklizmu, w następstwie którego przepadła Kula Węża i Smoczy Duch, a kontynent, jaki klan zamieszkiwał, został roztrzaskany na dwie połowy. Po tych wydarzeniach klan zmienił nazwę na Klan Węża (Serpent Clan), a jego kolejni wodzowie zaczęli rządzić bez cienia dawnej szlachetności.

Lord Oja, ostatni przywódca klanu, zginął siedem lat temu z rąk nieznanego mordercy. Nie żyje także jego najstarszy syn, a drugi, Kenji, zwany Małym Smokiem, po śmierci ojca uciekł z kraju. Gra zaczyna się w momencie, gdy powraca on na dawne włości ojca i musi zadecydować, jaką drogę obierze klan pod jego rządami: drogę Smoka czy drogę Węża.

Klan Węża (Serpent Clan)

Tarrant i jego synowie stworzyli Klan Węża z niedobitków, którym udało się uciec przed Hordą na południe. Od tego momentu klan stał się dominującą siłą na wyspie, rządząc za pomocą siły i podstępu, którym kres położyła dopiero śmierć Lorda Oja oraz zdrada Klanu Lotusa, zapoczątkowująca walkę o władzę pomiędzy wszystkimi klanami zamieszkującymi wyspę.

Klan ten, tak samo jak wąż będący jego symbolem, ceni sobie skryte podejście do celu i nagły śmiertelny atak. Znane są mu tajniki wytwarzania prochu, aczkolwiek mimo dużej siły zapewnianej przez broń palną preferują ataki z zasadzek.

Kenji, jeśli wybierze drogę rządów siły i przebiegłości, może jeszcze przywrócić klanowi dawną świetność, sprawić, iż ponownie stanie się dominującą siłą na wyspie, przywracając pokój (choć nie spokój...) jej mieszkańcom.

8

INFO

Producent: Liquid Entertainment ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft / LEM ■ **Internet:** http://battlerealms.ubi.com ■ **Wymagania:** 400 MHz Celeron, Windows 98/2K/ME/XP, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB RAM ■ **Akcelerator:** wymagany


■ prosta ■ trzeba nieźle myśleć ■ możliwość wyboru jednego z kilku terenów walki ■ całkiem niezła grafika ■ ciekawe animacje ■ wciąga!


■ słabe filmiki ■ wtórna

Niesamowicie grywalny powrót do korzeni!

czasu, przez co bitwę daje się w zasadzie kontrolować jedynie przez pierwszych parę chwil - reszta leży już tylko w rękach sztucznej inteligencji, która pokieruje naszymi wojami w boju. Jednak jako że sprawuje się ona bardzo dobrze, pretensję po porażce można mieć jedynie do siebie - za złe dobranie składu wojsk.

Nie inaczej jest zresztą przy grze wieloosobowej: walka i tu, i tu przebiega w taki sam sposób. Tyle tylko, że prócz Klanów Węża i Smoka możemy jeszcze wybrać Klany Wilka lub Lotosu, które to w trybie solo są naszymi wrogami. Poza innymi jednostkami i troszkę zmienionym procesem szkolenia dostępne strony za bardzo się jednak od siebie nie różnią - w każdym razie na pewno mniej niż w Starcrafcie. Znacznie bliższe będzie porównanie do Warcrafta II - na dobrą sprawę są to gry bardzo do siebie podobne, a taki na przykład ekran z ustawieniami gry sieciowej jest - jeśli chodzi o dostępne opcje - niemal identyczny. Wystarczy bowiem wybrać przeciwników (także tych kierowanych przez komputer), przypisać im klany (lub pozostawić ich przydział komputerowi), wybrać mapę oraz tryb gry - i gotowe, można zaczynać! A że gra się równie przyjemnie co w trybie solo (a właściwie nawet bardziej, bo trochę jeszcze AI do zdolności żywego przeciwnika brakuje), zabawa jest przednia!

Zostawmy jednak walkę za sobą, a poświęćmy parę chwil na opis strony audiowizualnej - całkiem dobrej, a przynajmniej w przypadku tej wizualnej. Bo jeśli chodzi o dźwięki i muzykę - cóż, i jedno, i drugie jest wprawdzie jak najbardziej poprawne, ale że ciężko coś w tym względzie nowego (i rzucającego na kolana) wymyślić, więc i tutaj o dźwiękach dobiegających z głośnika powiedzieć można tylko tyle, iż ogólnie rzecz biorąc, podtrzymują klimat gry. Co innego grafika. W miarę dobre 3D (ale niestety z bardzo ograniczonymi ruchami kamery - z pełnej swobody ostała się tylko możliwość - a i to mocno ograniczonego - przybliżenia), pofałdowany teren (łącznie z górami i niemożliwymi do przebycia skałami), lasy - prezentuje się to bardzo porządnie, podobnie zresztą jak i całkiem dokładnie wykonane jednostki. To jednak, co wyróżnia grę, to animacja, a konkretnie mnogość ruchów, jakie nasi woje mogą wykonać. Zresztą wystarczy przyjrzeć się dokładnie walce - wygląda jak całkiem niezły film z Hong Kongu! Także i pozostawieni samym sobie wojowie potrafią od czasu do czasu wykonać jakiś układ z bronią czy choćby założyć sobie działo na głowę (bo artyleria ma tu postać sumity z wielkim, oczywiście noszonym w rękach, moździerzem). Mała rzecz, a cieszy!

Ale tak jest właściwie w całej grze! Niby nieskomplikowana, niby jednostek nie za dużo, ale gra się w nią nad wyraz przyjemnie. A choć fabuła jest tylko taka sobie, podobnie zresztą jak generowane przez engine gry filmiki pomiędzy misjami, całość sprawia wrażenie pozytywne. W Battle Realms po prostu chce się grać! Skoro zaś już o przerwach między misjami piszę, warto jeszcze wspomnieć (jakoś do tej pory nie było jeszcze kiedy...), że wzorem Dune 2 czy C&C można tu zazwyczaj wybierać - spośród paru - miejsce następnej walki. Jeszcze jedna miła cecha gry!

Stąd też jej ostateczna ocena. Przełomem tego tytułu nazwać bowiem nikt przy zdrowych zmysłach by nie mógł, ale jeśli tylko cierpicie na nadmiar wolnego czasu, a lubicie strategie - na pewno przypadnie wam do gustu. A jeśli czasu nie macie? Cóż, wtedy lepiej obchodźcie ją szerokim łukiem - ani się obejrzycie, a przepadniecie w niej bez pamięci! Bo Battle Realms wciąga! I uzależnia! I... a zresztą - przekonajcie się o tym sami.

Bo wiecie, rozumiecie - sprawy klanowe wzywają, zatem do następnego!



Klan Lotusa [Lotus Clan]

Założony przez małą sektę magów wygnanych ze swego ludu za próbę podążenia Zakazaną Ścieżką. Jego członkowie mają dzięki temu do dyspozycji potężne zaklęcia, ale wejście na Zakazaną Ścieżkę ściągnęło na klan straszną zarazę, toczącą teraz od wnętrza umysły i dusze jego członków. Nikt, nawet wódz klanu, nie może się jej oprzeć i klan ten chyli się ku zagładzie.

Próbując jej za wszelką cenę uniknąć, rada klanu wymyśliła plan zmierzający do przeniesienia zarazy na Klan Węża: wódz klanu, będąc doradcą Lorda Oja, namówił go, by wybudował potężną flotę, za której pomocą mógłby ruszyć na podbój włości należących kiedyś do jego wielkiego poprzednika, Terranta. Głównym celem było jednak przeniesienie zarazy na członków Klanu Lotusa, stanowiących załogę floty.

Budowę statków powierzono członkom Klanu Wilka. Ich przyszły wódz odkrył jednak prawdziwe intencje Klanu Lotusa i zdradził je Lordowi Oja, niwecząc tym samym misterny plan Klanu Lotusa. Obecnie wprowadzają oni w życie nowy plan, próbując pozbyć się zarazy za pomocą Kuli Węża: wierzą, że umieszczona w centrum specjalnego ołtarza, dzięki odpowiednim rytuałom uwolni ich raz na zawsze od tego przekleństwa.

Ich oddziały są słabe fizycznie - nadrabiają to jednak magią. Ich zbroje, mimo metalicznego połysku, są słabsze niż Klanu Wilka, Smoka czy Węża, ale za to noszone przez niektórych z ich wojów bronie, dzięki magii, mogą uderzać w wielu przeciwników naraz. Dodatkowo niektórzy jej członkowie potrafią wykorzystać zarazę w walce, śmiertelnie zarażając nią swych wrogów i rażąc ich nawet po własnej śmierci.

Klan Wilka [Wolf Clan]

Żyjąc bardzo blisko natury, członkowie tego klanu wydają się prymitywni i zabobonni, ale dzięki ich sile i pasji każdy musi się z nimi liczyć - zwłaszcza gdy zjednoczyli się pod komendą Greybacka. Wcześniej byli bowiem niewolnikami Klanu Lotusa, pracując w ich kopalniach.

Na wyspę przybyli przez przypadek, wyrzuceni na jej brzegi przez morze wzburzone po rozdzieleniu kontynentu. Przez długi czas żyli w izolacji, planując powrót do swych rodzinnych stron. W końcu zostali jednak zauważeni przez Klan Lotusa i po długiej walce zniewoleni.

Na ich uzbrojenie składają się przede wszystkim przerobione narzędzia górnicze. Nie są zaawansowani technologicznie, ale żyjąc blisko natury, potrafią bardzo dobrze walczyć, są bardzo silni i niezwykle wytrzymali. Podtrzymaniu klanowych węzłów i przygotowaniu do walki służy kultowa dla nich gra drużynowa zwana Wolfball; jest połączeniem rugby i baseballu. Wierzenia religijne opierają o kult natury, budując swe domostwa z naturalnych, praktycznie nieobrobionych surowców.

Obecnie poszukują Smoczej Kuli, by za jej pomocą powrócić do kraju przodków.

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

4x4 Evo 2

McDrive

Ci wspaniali mężczyźni przemierzający bezkresne bezdroża w swych wspaniałych, ryczących maszynach... Ech, mimo frajdy, jaką sprawia pędzenie po autostradzie ku zachodzącemu na horyzoncie słońcu, ciężko nie zachwycić się porządnie zrobionymi wyścigami po bezdrożach. Bo, jakby nie było, droga drogą, ale czasem chciałoby się tak zjechać z niej w bok, zaszyć gdzieś w leśnej głuszy, ruszyć w nieznane wąską leśną przecinką... Nie można zresztą zapomnieć o rajdach po bezdrożach. Mimo iż prędkości maksymalne są w nich nieco mniejsze, nierówny teren sprawia, że emocji w nich nie brakuje!

A przynajmniej brakować nie powinno, choć z tym jest już niestety różnie. W zasadzie źle, bo o ile mnie pamięć nie myli, na dłuższy czas potrafiła do ekranu przykuć tylko Insane oraz dwie gry wydane przez Microsoft: Monster Truck Madness i jego sequel Monster Truck Madness 2. Nie znaczy to, że innych prób nie było. Były, jak choćby Screamer 4x4 (niemający jednak ze starym Screamerem - poza nazwą - nic wspólnego) czy 4x4 Evo, nieformalny sequel serii Monster Truck Madness. Ale zbytnio grywalne to one nie były. Na szczęście stojące za 4x4 Evo Terminal Reality ostatnim niepowodzeniem się nie zraziło i wypuściło ostatnio sequel gry. A mimo że rzeczy do poprawienia mieli naprawdę sporo - z bardzo średnią fizyką jazdy na pierwszym miejscu - ich najnowszy tytuł zaliczyłbym bez wahania do najlepszych gier z jazdą po bezdrożach! I to mimo faktu, iż wcale bezbłędna nie jest - ale pozwolicie, że zacznę wszystko od początku.

Grę tę zaliczyłbym bez wahania do najlepszych, które traktują o jeździe po bezdrożach! I to mimo faktu, że wcale nie jest bezbłędna.



A na początku była pustka. Pustka wolnego miejsca na twardym dysku, bo tego do poprawnej instalacji - mimo że gra zajmuje tylko jeden kompakt - potrzeba ponad gigabajt! Dużo, ale że proces sadowienia się jej na twardzielu przebiega, dzięki użyciu standardowych instalatorów - całkiem sprawnie, nie ma na co narzekać. Zwłaszcza przy pojemności dysków montowanych obecnie w komputerach. Może to wprawdzie przysporzyć nieco problemów posiadaczom starszego sprzętu, ale ponieważ Evo 2 ma dość wysokie wymagania sprzętowe, więc w zasadzie jeśli ktoś narzeka na wielkość instalacji, może równie dobrze jej nie przeprowadzać, bo i tak gra mu za dobrze chodzić nie będzie.

W zasadzie i na sprzęcie spełniającym jedynie minimalne wymagania, mimo że grać się już da, najlepiej nie jest, przez co o wyścigach można w zasadzie zapomnieć - utrata płynności w momencie pojawienia się jakiegokolwiek innego samochodu powoduje, iż za dużych szans na wygranie niestety nie mamy... Na szczęście jednak nie samymi wyścigami człowiek żyje! Ba, moim skromnym zdaniem, nie one są w tej grze najważniejsze! Wszystko to przez bardzo dobry tryb kariery. W menu głównym znajduje się on wprawdzie dopiero na pozycji czwartej, za pojedynczym wyścigiem (Quick Race), biciem rekordu trasy (Time Attack) oraz trybem zwiedzania mapy (Free Roam) - ale tryby te na zbyt długo nie wystarczą. Bo choć samochodów jest tu ponad sto dwadzieścia, a map ze trzydzieści, to jednak nie ma to jak wydanie trzydziestu tysięcy zielonych na pierwszą terenówkę, którą później wyruszamy w bój już nie dla samej li tylko satysfakcji, ale i dla paru zielonych! Bo za te będziemy mogli nie tylko kupić kolejną, jeszcze lepszą terenówkę, ale i ulepszyć starą! A to, choć nie da się ukryć, iż dużo kosztowniejsze, jest jedyną drogą, dzięki której będziemy w stanie wejść w posiadanie prawdziwego czterokołowego monstrum, któremu niestraszne żadne wzniesienie, żaden teren zbyt pofałdowany, a jedyny problem to wejście do kabiny - bo drabinki nie każdemu muszą w końcu odpowiadać.

Jeśli chodzi o możliwość "dłubania" w samochodzie, Evo 2 znajduje się obecnie, przynajmniej wśród gier na PC, na samym szczycie. Czego tutaj nie zrobimy! Ot, choćby takie - na pierwszy rzut oka banalne - zamontowanie dodatkowych świateł. Wbrew pozorom wpływa to jednak nie tylko na samopoczucie kierowcy, ale i na przyjemność, jaką tenże czerpie z jazdy w nocy - bo po zmierzchu dobre oświetlenie jest przecież podstawą sukcesu. Ale światła to tylko wierzchołek góry lodowej! Zależy nam na większej sprawności w terenie? Cóż prostszego, jak zamontować większe koła. Nadal za mało? No to podnosimy zawieszenie i montujemy koła jeszcze większe! I to nie wystarczy? No to wzmacniamy zderzaki i montujemy wyciągarkę! Jeśli tylko zainwestujemy w odpowiednio mocny sprzęt - żadna góra nie będzie już dla nas za stroma! Przynajmniej teoretycznie, bo w praktyce użycie tego ostatniego cudu technik napotyka na sporo problemów natury "bugi w grze". Celownik tego ustrojstwa za często nie uznaje drzewa czy głazu za odpowiedni, nie można także wysiąść z wozu i ręcznie przyczepić liny - na przykład do drzewa, ale jak na pierwsze pojawienie się tego sprzętu w grze jest i tak świetnie!

Jednak nawet największe koła nie na wiele się przydadzą, jeśli nasze cacko nie będzie miało odpowiedniej mocy. Ale i pod tym względem liczba

Wozy 4x4, bezdroża, i ten wygląd!

dostępnych w grze akcesoriów jest imponująca. Lepszy system wydechowy, nowe kości pamięci z programami do komputera sterującego wtryskiem, montaż turbiny wyczynowe filtry powietrza - jest tego prawdziwe zatrzęsienie! Jeśli zaś dodać takie dodatki jak wzmocnione sprzęgło czy ostrzejsze hamulce, że o dyferencjałach nie wspomnę - cóż, jeśli ktoś lubi dłubaninę w samochodzie, będzie się czuł jak w niebie!

Na szczęście w trybie kariery wygrywanie w kolejnych rajdach nie jest jedynym sposobem na zdobycie gotówki. Są bowiem jeszcze misje, pomysł - moim zdaniem - wprost genialny! Ot, choćby dowiezienie



zaopatrzenia do odciętej od świata wioski na Alasce. Albo znalezienie zaginionej gdzieś na bezdrożach misji. Albo kopalni złota. Albo wycieku z rurociągu, pułapek zastawionych przez kłusowników czy pasażerów rozbitej awionetki. Misji jest bardzo dużo, a nie dość, że ich ukończenie przynosi zazwyczaj dużo więcej pieniędzy niż wygrana w rajdzie, to jeszcze są znacznie przyjemniejsze do wykonania. Wyścigów na wytyczonych w terenie trasach już bowiem trochę było, a poszukiwań wraku samolotu na bezdrożach jeszcze nie!

Poza tym takie włóczenie się w dzikim terenie jedynie z mapą i GPS-em jest od jazdy w kółko zwyczajnie przyjemniejsze. Tym bardziej że nie musimy się tutaj z nikim ścigać, a choć od czasu do czasu misja na czas się zdarza, to jednak jest go na tyle dużo, że zamiast pędzić przed siebie na złamanie karku, można się jazdą rozkoszować!

Tym bardziej że - z jednej strony - nie można samochodu zepsuć (co - moim akurat zdaniem - jest pomysłem po prostu świetnym, bo inaczej po jednym nieuważnym wypadzie w teren musielibyśmy tracić majątek na naprawy, a to z przyjemnością ma niewiele wspólnego - a z drugiej strony, wygląd tych bezdroży... Cóż, sporo już widziałem, ale lepszej grafiki żaden inny symulator terenówek nie ma! Często nadużywane określenie "fotorealistyczna" znajduje w tym konkretnym przypadku stuprocentowe uzasadnienie! Owszem, można się nieco przyczepić do braku porządnego widoku z kabiny (bo to, co jest, pozbawiono deski rozdzielczej oraz wirtualnego kierowcy z latającą na wszystkie strony głową), ale i tak jeździ się bardzo fajnie. Aczkolwiek nie da się ukryć, że z porządnym widokiem z wnętrza byłoby jeszcze lepiej. Cóż, może w Evo 3...

Ale dostępne w grze mapy nie tylko pięknie wyglądają - dodatkowo są bowiem wspaniale urozmaicone oraz po prostu olbrzymie! I wszędzie (o ile tylko pozwoli nam na to nasz samochód) można się dostać! Mamy pełną swobodę poruszania się i choć pewnie nie raz i nie dwa sprowadzi nas to na manowce, to takie zwiedzanie ma także i swoje dobre strony. Bo na mapach, poza głównymi celami misji, poukrywano również sekrety! Ich znalezienie wymaga nie lada zachodu (i czasu), ale za to jaką się ma później satysfakcję!

Ale w końcu do wyścigów i tak powrócić wypada. Bo tylko dzięki zwycięstwom w nich odnoszonym zostaniemy w końcu zauważeni przez jeden z teamów. A przynależność do niego to nie tylko dodatkowy prestiż i powód do chwalenia się znajomym, ale i dostęp do nowych imprez (tylko samochodowych niestety...) a także i do zarezerwowanych tylko dla danego teamu części! Że są to części z górnej półki, pisać chyba nie muszę - to się w końcu rozumie samo przez się! Jedyny problem to, jak dostać się do takiego teamu... Byle kogo to oni niestety (ale i na szczęście, bo inaczej cóż to byłby za prestiż) nie przyjmują, trik z pięknymi oczami również w ich przypadku nie działa. Cóż, trzeba się po prostu ostro wziąć za wygrywanie, a w końcu same nas kiedyś do siebie zaproszą. Zresztą po zabawie (znaczy się ciężkiej pracy) na misjach powinniśmy mieć na tyle dużo szmalu, by pojazd odpowiednio podrasować i dopieścić, dzięki czemu wygrywanie rajdów stanie się nieco prostsze.

Nieco, bo komputerowi przeciwnicy też na najsłabszych maszynach nie jeżdżą, a dodatkowo umiejętności mają wcale nie najgorsze.

A tryb sieciowy? Do wyboru mamy tu zarówno sieć lokalną, jak i Internet oraz maksymalnie ośmiu graczy, przy czym miejsce dowolnego z nich może zająć przeciwnik sterowany przez komputer. Co równie miłe, grać w Sieci można nie tylko z innymi PC-tami, ale (przynajmniej teoretycznie, bo z tego, co wiem, obecnie jeszcze tak różowo z graniem przez Internet nie jest) też z graczami posiadającymi... X-Box!



Nie będę ukrywał, iż w 4x4 Evo 2 gra się bardzo przyjemnie. Owszem, fizyka ciągle jeszcze najlepsza nie jest (można choćby w miarę bezproblemowo jechać bokiem po pochyłości rzędu 70 stopni -



przyznacie chyba, że zbyt realne to nie jest...), ale właściwie, o ile tylko nie zależy nam na czepianiu się na siłę, bardzo szybko przestaje się na to zwracać uwagę. Bo przy w miarę normalnym obchodzeniu się wozy zachowują się całkiem porządnie - w każdym razie nie odnosi się wrażenia, że coś jest z nimi szczególnie nie tak.

Do tego zaś dochodzą mapy. Taaa, będę się powtarzał, ale ich wielkość i bardzo dobry wygląd w pełni na to zasługują! Czegóż więc chcieć więcej? Zresztą, gdyby ktoś miał życzenie, na płycie znajdzie jeszcze edytor, więc praktycznie każdy powinien się czuć usatysfakcjonowany. Z tego powodu nie pozostaje mi właściwie nic innego, jak tylko wszystkim miłośnikom tłuczenia się po bezdrożach grę tę polecić.

Zresztą nie tylko im - bo jest to po prostu bardzo dobra samochodówka, którą polecić można w zasadzie wszystkim samochodziarzom, ze szczególnym uwzględnieniem miłośników grzebania pod maską.

A że w niektórych momentach można się przyczepić do fizyki? Cóż, nikt doskonały nie jest, stąd też ósemka, a nie dziewiątka. Ale i znaczek jakości - w pełni zasłużony, bo lepszego off-roada póki co po prostu nie ma.



8

INFO

Producent: Terminal Reality ■ **Dystrybutor:** Take 2 Interactive ■ **Internet:** http://www.4x4evolution.com ■ **Wymagania:** P I 450 (zalecany 700 MHz+), 128 MB RAM (zalecane 256 MB RAM) ■ **Akcelerator:** wymagany, 32 MB RAM

- duże i urozmaicone mapy ■ na płytce edytor ■ plus 120 różnych terenówek ■ mnóstwo części do przeróbek ■ fajny tryb kariery ■ niezła grafika ■ i przyjemnie się jeździ!
- trochę kulejąca fizyka ■ problematyczna wyciągarka ■ brak porządnego widoku z kabiny

Wozy 4x4, bezdroża, i ten wygląd!

GATUNEK: RTS

Star Wars Galactic Battlegrounds

Ghost

Ponieważ już od wielu lat jestem fanem Star Wars, poprosiłem o możliwość zrecenzowania tej gry. Po małej walce na miecze świetlne stoczonej z Geminim udało mi się ją zabrać. Pojedynku na myśliwce wolałem nawet nie próbować - po tym, jak zobaczyłem, co Gem wyczynia z X-Wing Alliance... :)

Gdy na początek ujrzałem klawiszologię, wpadłem w panikę. Praktycznie do każdej czynności przypisana jest jakaś kombinacja klawiszy. A że tych jest sporo, to i klawiszologia jest obszerna. Na szczęście szybko okazało się, że wcale nie muszę korzystać z tej opcji, gdyż wszystkie funkcje można wykonać myszką. Bardzo miłą rzeczą w menu okazał się Data Bank. Jest swego rodzaju miniencyklopedią, w której podano informacje o rasach, z jakimi będziemy mieli do czynienia, planetach, gdzie będzie odbywać się akcja, i wiele innych. Wszystko to okraszone ładnymi, kolorowymi ilustracjami.

Trening

Aby przygotować się do potyczek, zacząłem oczywiście od treningu. Jest on pogrupowany w siedem misji, które razem składają się na pierwszą kampanię. Zarówno podczas treningu, jak i samej gry będziemy otrzymywać szereg rad i wskazówek. Część będzie wygłaszana głosem, a część zostanie przekazana w formie komunikatów tekstowych. Każda misja ma swój króciutki wstęp i równie nieobszerny epilog. Taki sposób przygotowania do właściwej rozgrywki podobał mi się, czasem tylko miałem problem, kiedy nasz mentor przekazywał informację, co mam dalej zrobić, podczas gdy ja jeszcze nie skończyłem poprzedniej czynności - i niektóre wskazówki uciekły mi z pamięci.

Jeśli ktoś nie miał wcześniej do czynienia z grą Age of Empires oraz przymknie oko na pewne nieścisłości i absurdy, może nawet będzie się dobrze bawił?

Rozgrywka

Zacząłem zabawę od kampanii. Jest ich sześć, włączając w to część treningową. W każdej z nich kierujemy innymi siłami (poza treningową i ostatnią, gdzie pod naszą komendą znajduje się rasa Wookiech). Kampanie składają się na misje, jakie musimy wykonać. Często są one połączone tematycznie, tak więc aby dostać się do następnej, musimy aktualną misję zakończyć sukcesem. W tej części gry przypadło mi do gustu to, że dosyć często, jak to bywa w życiu czy na polu walki, zmieniały się cele danej misji. Czasem dochodziły dodatkowe zadania, czasem zmieniały się wcześniejsze założenia. Ponieważ galaktyka jest olbrzymia, misje toczą się na różnych planetach. I co za tym idzie - inny jest ich wygląd i środowisko. O ile różnice w wyglądzie były dostrzegalne na pierwszy rzut oka, o tyle zmiana środowiska już nie. Część ras różni się od siebie - są to najczęściej drobnostki, zwykle widoczne przy odkryciach naukowych. Niektóre z odkryć są dostępne tylko dla określonej rasy. Najczęściej problemy w naszych misjach będziemy rozwiązywać metodami siłowymi. Dyplomacja w grze jest w zasadzie szczątkowa i praktycznie nieprzydatna.





Innym trybem zabawy jest standardowa gra. Ta część umożliwia ustawienie kilku parametrów początkowych. Między innymi: jaką rasą będziemy kierować, stopień trudności i jeszcze kilka innych. Aby było ciekawiej i by rozgrywka była dla nas niespodzianką, można ustawić losowy ich dobór.

Grafika, muzyka, dźwięk

Muzyka w tle będzie od razu rozpoznawalna przez fanów Star Wars - są to utwory z filmów z tej serii. Najwięcej wysłyszałem tematów z epizodu I, ale trafiło się też kilka kawałków ze starszych filmów. Muzyka odtwarzana w tle jest cicha i dyskretna, ale dzięki temu, że stworzył ją tak wybitny kompozytor jak John Williams, bardzo przyjemna i poprawiająca nastrój gry. Dźwięki...? No cóż, jak to dźwięki - niezłe i pasujące do gry. Zarówno odgłosy walki, poruszania się pojazdów, wypowiedzi narratorów danej misji, jak i udźwiękowienie tła stoją na wysokim poziomie. Są one dawkowane w rozsądnych porcjach tak, że na szczęście przy ruchach dużej ilości wojska czy walkach nie jesteśmy atakowani nieustającym jazgotem. Ponieważ gra zbudowana jest na silniku Age of Empire II, pole rozgrywki jest dwuwymiarowe i przedstawiane w rzucie izometrycznym. Grafika jest ładna i kolorowa. Ale to nie jest trudne do osiągnięcia w grafice 2D. Zaznaczę jeno, że jak na obecne możliwości kart graficznych, można by już efekty strzałów i wybuchów poprawić oraz dostosować do wyższych standardów, ale niech tam będzie. W końcu nie każdy ma GeForce i solidny sprzęt.

Multiplayer

Oczywiście jest. Teraz przez sieć, modem czy Internet możemy się sprawdzić z kolegami - który jest najlepszym strategiem i kto szkoli lepszych rycerzy: Jedi czy Sith. Sprawdzimy wtedy, co jest bardziej optymalną drogą do osiągnięcia upragnionego sukcesu - dobrze zawarte sojusze, szybki postęp technologiczny czy liczebna armia.



Zalety gry

Ponieważ jakoś tak się złożyło, że nie miałem styczności z serią Age of Empires, gra wciągnęła mnie na długie godziny. Założenia strategii, zmieniające się cele misji, ładne widoczki na poszczególnych lokacjach, klimatyczna muzyka powodowały, że nie odczuwałem upływu czasu. A jak się przekonałem, nie jest to gierka na jeden wieczór. Dzięki sporej ilości misji w kampaniach, możliwości gry na planszy o zmiennych parametrach, trybowi multiplayer i w końcu dzięki edytorowi scenariuszy może nam zająć wiele dni. Grając w nią nie miałem zbyt dużo czasu na zastanawianie się nad tym, co się dzieje. Ale potem kończyłem rozgrywkę - i przychodziły refleksje.

Wady gry

...I z nich narodził się ten spory fragment recenzji. Kiedy już minęła pierwsza fascynacja tym, że jest to gra spod znaku Star Wars... I nie musiałem się nawet długo zastanawiać, żeby przekonać się, jak wiele jest w niej irytujących rzeczy. Po pierwsze - jednostajność. W nie najnowszym już Starcrafcie pokazano, że każdą stronę konfliktu można wykonać w grze inaczej. Wtedy zarówno sposób jej zarządzania, jak wykorzystania i sterowania mogą być inne. Dla każdej z ras należało przyjąć inny rodzaj strategii i postępowania. A tu? Sztampa i powtarzalność. Poszczególne siły różnią się tylko wyglądem. Sterowanie, ale też zachowanie są takie same. I nieważne, czy są to roboty bojowe, Wookie, Gunganie czy ludzie. Sposób stawiania budynków, postęp techniczny, walka, eksploatacja zasobów dla wszystkich ras również są łudząco podobne. I wręcz nudne czy często nielogiczne. Odnoszę wrażenie, że LucasArts wzięło matrycę AoE 2, odcisnęło swoją grafikę (i to nie wszędzie tak jak należy), zmieniło podkład muzyczny i włożyło do pudełek, nie robiąc nic więcej. Poszli na totalną łatwiznę graniczącą wręcz z absurdem - np. po co społeczności złożonej z samych robotów zbiórka i uprawa żywności? Na co im żywność do budowania niektórych struktur? Dlaczego taki wynalazek jak Power Calibrator, skracający czas wznoszenia budynków przez robotników o 20%, opatrzony jest wizerunkiem głowy Gunganina? I jak się takiemu Gunganinowi czy Wookiemu instaluje rzeczy takie jak elektroniczny motywator czy właśnie Power Calibrator? Robi się z nich cyborgi?



Wiele jest wynalazków, które nijak nie pasują do żywych istot, i odwrotnie. A można by to było zmienić. Wystarczyłaby taka drobnostka jak ta, że roboty - zamiast uprawiać farmy żywności - np. stawiałyby elektrownie słoneczne czy wiatrowe. A w przypadku żywych robotników zamiast upgrade'ować im motywator, należałoby podnieść system premiowania. Troszkę inna graficzka, troszkę inna nazwa i już oddalamy się od granic absurdu.

Jako staremu fanowi nie podobał mi się też podkład głosów. W większości nie były najlepiej dobrane i nie pasowały do oryginalnych. W zasadzie tylko kwestie Boss Nassa, dźwięki robotów serii R2 oraz ryki Wookiech były zbliżone do filmowych pierwowzorów. LucasArts, znane jako firma prężna, takie rzeczy robią? Czy to jest rewolucja w świecie gier? Nie. Wypuszczono odgrzewany bubel. Nie dość, że nie powstało nic nowego, to nawet to, co otrzymaliśmy, zostało potraktowane po łepkach. Czyżby była to kolejna firma, której członkowie są przekonani o tym, że wystarczy, by produkt miał znaczek Star Wars, a każdy fan rzuci się nań z otwartym portfelem?



Ogólna ocena

Jeśli ktoś nie miał wcześniej do czynienia z grą Age of Empires oraz przymknie oko na pewne nieścisłości i absurdy, może nawet będzie się dobrze bawił. Ponieważ jednak - jak już to wcześniej bywało - LucasArts dosyć drogo się ceni, podejrzewam, że cena, jaką będzie miała ta gra, skutecznie odstraszy nie tylko graczy, ale nawet zapalonych fanów Star Wars.

6

Producent: LucasArts ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.galacticbattles.com ■ **Wymagania:** P II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM, VGA 4 MB ■ **Akcelerator:** zbędny


■ muzyka ■ silnik Age of Empires 2 ■ niskie wymagania sprzętowe ■ edytor scenariuszy ■ Data Bank


■ rutyna i sztampowość ■ wtórność ■ absurdy i nielogiczność ■ źle dobrane głosy postaci ■ nuda

INFO

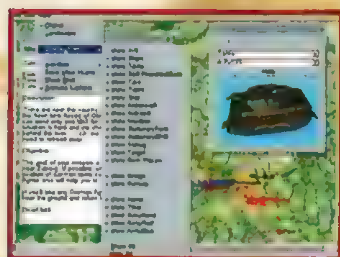
GATUNEK: SYMULATOR

IL-2 STURMOVIK

Eld

W ostatnich czasach coś mnie nachodzą wspomnienia z dzieciństwa (ramol się ze mnie robi - ani chybi), ale jak tu nie być sentymentalnym, jeśli przychodzi grać w IL-2 Sturmovik, a dokładnie pamiętam, jak mając lat dziesięć, może nawet mniej, sklejałem model IŁ-2 m3. W tych zamierzchłych czasach szczytem technologii komputerowej był bodajże Spectrum, tak więc o lataniu na takiej maszynie można było jedynie pomarzyć.

Dzisiejsza technologia pozwala spełniać dziecięce marzenia. Wystarczy dobrze wypasiony blaszak, by napawać się prowadzeniem w przestworzach kilkutonowego samolotu szturmowego, jakim był Ił-2. Właśnie ten model to pierwsza zaleta IL-2 Sturmovika, symulatora zapowiadanego już od bodajże dwóch lat, który miał powalić na kolana wszystkich fanów latadełek. Sami przecież dobrze wiecie, że wschodni teatr działań bojowych był skrzętnie pomijany w symulacjach osadzonych w realiach II wojny światowej. Z tego, co pamiętam (a raczej tego, w co grałem), to jedynie Luftwaffe Commander oferował nam możliwość zmierzenia się w powietrznych pojedynkach nad zaśnieżonymi polami naszego eks-Wielkiego Brata. To był jednak tylko malutki wycinek Luftwaffe Commander, bo i jego akcja toczyła się przede wszystkim w zachodniej Europie oraz w Afryce.



Za to IL-2 Sturmovik to tylko i wyłącznie zmagania radzieckiego lotnictwa z Luftwaffe. Co warto podkreślić, walczymy nie tylko po stronie radzieckiej, jak na to wskazuje tytuł symulatora, lecz również niemieckiej. Ba, nie ma przeciwwskazań, by polatać nawet na amerykańskich P-39 Airacobra, dostarczanych przez USA lotnictwu radzieckiemu na podstawie umowy 'lend-lease'. Ale o tym później. Gra oferuje tryby rozgrywki, jakich mogliśmy się spodziewać - czyli kampanię, misje pojedyncze oraz szybki start. Tradycyjnie najciekawszy jest





Samotny niemiecki myśliwiec nad ZSRR.

Powalczyć nad tajgą!



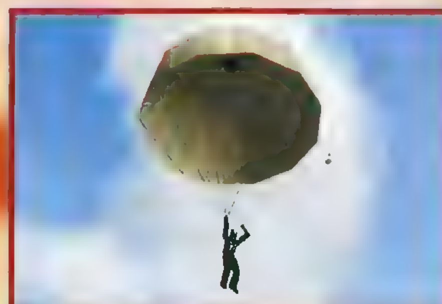


Dziś w powietrzu duży ruch.

ten pierwszy - pozwala na karierę pilota po danej ze stron konfliktu. Od Smoleńska w 1941 poprzez Stalingrad aż po Berlin w roku 1945. W dodatku możemy określić, czy chcemy latać myśliwcami, czy też samolotami szturmowymi. Innymi słowy, czeka nas kariera pilota myśliwskiego lub kierowcy/strzelca szturmowego latadła. Dlaczego kierowcy? A jak inaczej nazwać funkcję pilota samolotu szturmowego, który zawozi nad cel porcję bomb do zrzucenia? Oprócz latania gracze, którzy zdecydują się na walkę w barwach radzieckich sił powietrznych, mogą zasiąść w tylnej wieżyczce IL-2 i postrzelać do niemieckich myśliwców.

Ubi Soft, wypuszczając na rynek grę, zapowiada IL-2 Sturmovik jako najlepszy i najbardziej realistyczny symulator wszech czasów. Czy tak jest w rzeczywistości, najlepiej, by każdy ocenił to sam. Ja mogę jedynie powiedzieć, że od czasów European Air War nie natknąłem się na równie pasjonujący symulator. Przy okazji zaznaczam jednak, że grywam tylko w symulatory osadzone w realiach II wojny światowej, zatem stwierdzenie to odnosi się wyłącznie do nich. Wspomniany przez producentów realizm to rzecz względna, gdyż element ten możemy dowolnie skonfigurować i tym samym uczynić IL-2 Sturmovik prawie zwykłą strzelanką. Alternatywą dla ekstremistów jest włączenie realizmu na maks i pocenie się, gdy silnik zaciera się: gwałtowne uniki kończą się odpływem krwi z mózgu (co oznacza chwilową utratę wzroku), a starczy kilka celnych pocisków w newralgiczne miejsce samolotu, by spadł w płomieniach na ziemię. To, podobnie jak tor lotu pocisków z działek i karabinów maszynowych, prędkość wznoszenia, zwrotność, zacinanie się broni i tysiące innych drobiazgów, po zsumowaniu daje naprawdę spory efekt realizmu! Jednak czy jest idealny, odpowiedzieć mogli by tylko piloci latający ponad pół wieku temu na takich właśnie latadełkach.

IL-2 Sturmovik to jednak nie tylko walki powietrzne - przecież tytułowy "bohater" gry był samolotem szturmowym. Z racji tego ataków na cele naziemne nie brakuje - bombardujemy mosty, lotniska, budynki i kolumny wojska. Takie działania wzbudzają wcale nie mniejsze emocje niż pojedynki z myśliwcami. Czuje się dopływ adrenaliny, kiedy nurkuje się dziobem, a z ziemi podążają ku niebu pociski wystrzeliwane przez obronę przeciwlotniczą. I ten strach - czy w odpowiednim momencie uda się wyprowadzić maszynę z nurkowania?...



Ten pan postanowił wysiąść po drodze :)



Kabina myśliwca może przyprawić o klaustrofobię.



Omówiłem już z grubsza (na szczegółowe rozważania brak miejsca) to, jak się lata w IL-2 Sturmovik, tymczasem ani słowem nie wspomniałem, jakie maszyny pojawiły się w grze. Jest ich w sumie około trzydziestu, tzn. tych, na których możemy latać, bo w powietrzu napotkamy też







masę innych. Z radzieckich maszyn warto wymienić, obok kilku typów Ił-2, samoloty, takie jak Jak-9 U, Jak-3, MiG-3 i ŁaGG-3. Natomiast po stronie Luftwaffe można zasiąść za sterami kilku model Bf-109, FW-190 oraz He-111.

Ciekawostką, o której pomyśleli autorzy gry i za którą należy im się plus, jest malowanie samolotów. Nie tylko chodzi o znaki rozpoznawcze, ale również o barwy ochronne. Inne są zimą, odmienne latem! Fajnie, że ktoś pomyślał o takim drobiazgu graficznym. Źle natomiast, że graficy ze względów "politycznych" zrezygnowal ze swastyk na statecznikach niemieckich samolotów. Mnie to osobiście śmieszy i dziwi, wszak w dziesiątkach innych symulatorów pojawiają się takie znaki rozpoznawcze. W czym zatem problem?

Poza tym malutkim mankamentem do wyglądu latadełek nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. Cudownie wyglądają uszkodzenia maszyn, z dziurami w poszyciu kadłuba i skrzydeł, kapitalnie dym oraz ogień, wydobywające się z trafionych samolotów, i wreszcie - rewelacyjne wręcz eksplozje zestrzelonych samolotów, z urywającymi się skrzydłami, rozpadającymi się kadłubami etc. Nie tylko samoloty zostały perfekcyjnie opracowane przez grafików, równie dobrze wypadło niebo zasłane chmurami lub rozświetlone słonecznymi promieniami, a także to, co znajduje się na ziemi: drzewa, mosty, rzeki, lotniska, pociągi. Nie mówiąc już o tym, jakie wrażenie robi walka w zimie, gdy wszystko jest pokryte puszystym śniegiem lub latem - pod nami rozpościerają się zielone połacie lasów. To wszystko dzieje się jednak kosztem wymagań sprzętowych. Cóż, chcemy patrzeć na cudne krajobrazy i piękne modele samolotów, musimy uzbroić się w porządną maszynkę.





Nieraz decyzja o skoku ze spadochronem ratuje życie.

Zdążyliśmy się już przyzwyczaić, że dobry symulator winien mieć odpowiednią oprawę dźwiękową. Nie inaczej jest w przypadku IL-2 Sturmovik, gdzie słyszymy wręcz doskonałe odgłosy pracy silnika, trzaski karabinów i działek, uderzenia wrogich pocisków o samolot itd. Na bardziej jednak "rzucają się w uszy" komunikaty radiowe. Co w nich wyjątkowego? Otóż rozkazy, ostrzeżenia, okrzyki radości czy smutku są wykrzykiwane w zależności od strony - w języku niemieckim lub rosyjskim. Na szczęście dla tych, którzy nie znają tych języków, na ekranie pojawiają się te same komunikaty po angielsku. Aczkolwiek istnieje przy tym ryzyko, że czytając komunikat, zagapimy się i dostaniemy celną serię. Niemniej jednak speeche brzmią kapitalnie i użycie rodzimych języków pilotów z pewnością dodaje realizmu.

W przeciągu ostatnich lat pojawiło się na półkach sklepowych kilka naprawdę bardzo dobrych symulatorów latadełek z fabułą z II wojny światowej. Czy IL-2 Sturmovik przerasta je, trudno mi to stwierdzić, ale z pewnością mieści się w pierwszej trójce obok European Air War i World War II Fighters. Miejsce na podium należy mu się za oryginalność (symulacja samolotu szturmowego, a więc ataki na cele naziemne oraz walki na froncie wschodnim) oraz doskonałą oprawę audiowizualną, zatem dwa wystarczająco ważne elementy, by uznać grę za wartą zainteresowania.

Podniebni przeciwnicy

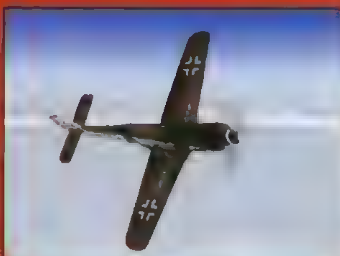
Ił-2 M3
Typ: szturmowy
Ciężar maksymalny: [illegible] kg
Długość: 11,6 m
Rozpiętość skrzydeł: [illegible] m
Silnik: AM-38F
Prędkość: 414 km/h
Pułap: 5 500 m
Zasięg: 685 km
Uzbrojenie:
2 x 7,62 mm MG (ShKAS)
1 x 12,7 mm MG (UBT)
działko 2 x 37 mm (NS-37)
bomby [illegible]



Jak-9U
Typ: myśliwiec
Ciężar maksymalny: 3 204 kg
Długość: 8,55 m
Rozpiętość skrzydeł: 9,74 m
Silnik: VK-107A
Prędkość: 672-700 km/h
Pułap: 10 650 m
Zasięg: 675 km
Uzbrojenie:
2 x 12,7 mm MG (UBS)
działko 1 x 20 mm (ShVAK)



FW-190 D-9
Typ: myśliwiec
Ciężar maksymalny: 4 300 kg
Długość: 10,19 m
Rozpiętość skrzydeł: 10,50 m
Silnik: Ju 213A-1 + MW 50
Prędkość: 685 km/h
Zasięg: 837 km
Uzbrojenie:
2 x 20 mm (MG 151/20)
2 x 13 mm (MG 131)



FW-190 A-[illegible]
Typ: myśliwiec
Ciężar maksymalny: [illegible] kg
Długość: 8,860 m
Rozpiętość skrzydeł: [illegible] m
Silnik: BMW801D-2
Prędkość: 625 km/h
Pułap: 10,5 km
Zasięg: 983 km
Uzbrojenie:
2 x 20 mm (MG FF) + 2 x 20 mm (MG 151)
2 x 7,9 mm (MG 17)



INFO

9

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt tel. (022) 519 69 00 ■ **Internet:** http://www.il2sturmovik.com ■ **Wymagania:** PII 400, 128 MB RAM, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** wymagany - 16 MB RAM

Plusy: ■ kapitalny tryb treningu ■ jest czym polatać ■ realizm, choć można uczynić z niego również strzelankę ■ grafika ■ świetne efekty dźwiękowe ■ walki na wschodnim froncie

Minusy: ■ brak swastyk na statecznikach niemieckich maszyn ■ całkiem spore wymagania sprzętowe

ZAX

The Alien Hunter

Nie tak dawno temu mieliście okazję poczytać sprawozdanie ze zmagań z wersją beta gry Zax. Moje pierwsze wrażenie było jak najbardziej pozytywne - sympatyczna gra z wartką akcją, która nie pozwoli graczowi na chwilę nudy. Na szczęście wrażenie to nie zmieniło się też w przypadku pełnej wersji.

Qn'ik

Muszę przyznać, że podobnie jak zdecydowana większość redakcji - nie przepadam za powtórnym pisaniem (albo i cztery, co się już raz zdarzyło) na temat tej samej gry - niezwykle ciężko jest wykrzesać z siebie coś nowego i nie popaść w autoplagiatowanie. Z Zaxem sprawa miała się nieco inaczej - z przyjemnością przyjąłem wiadomość o możliwości zagrania weń ponownie - i to już w finalną wersję.

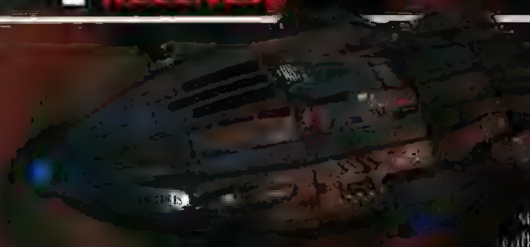
Z CZYM TO SIĘ JE?

Słowo dla tych, którzy nie czytali zapowiedzi. Zax: The Alien Hunter to strzelanka z widokiem izometrycznym. Nie jest niczym nowatorskim - gier podobnych do niej pojawiło się już bez liku, z których najsłynniejsza jest chyba Diablo. Produkcja z Reflexive Entertainment jest tylko niekrępującą rozrywką, które umożliwia rozprostowanie i poćwiczenie palców przy jednoczesnym połśnie szarych komórek.



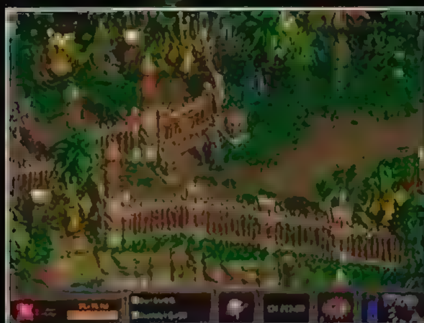
O GRAFICE SŁOWA DWA

Jeśli masz, drogi graczu, w komputerze Pentium IV 2 GHz i do tego GeForce 3 oraz zamierzasz grać w Zax, śmiało możesz zarobić trochę pieniędzy. Wystarczy rozkręcić mały biznes - wypożyczalnię komputerów, gdyż cudeńko w pudełku Zax będzie raczej



bezużyteczne, gra spokojnie będzie działać na słabym, bądź co bądź, Celeronie 400 (a pewnie i na jeszcze słabszych - ale tego nie miałem możliwości przetestować). Dzieje się tak dlatego, że gra, całkowity ewenement w dzisiejszych czasach, jest dwuwymiarowa! Zważywszy na fakt, że już nikt nie ośmiela się wypuszczać tetris w 2D, posunięcie programistów spod szyldu JoWooD (owa firma - o której w branży jest coraz głośniej - wzięła pod swoje skrzydła Reflexive Entertainment) jest co najmniej ryzykowne. W całej grze nie uświadczycie ani jednego trójwymiarowego elementu - wszystko jest renderowane w starym dobrym stylu. Niestety - ma to kilka wad. Otoczenie gracza jest całkowicie statyczne. Nie jest to z pewnością duża usterka - ale byłoby lepiej, gdyby listki szumiały, delikatnie poruszając się na wietrze - tego tu nie ma. Pochwalić zaś należy efekty świetlne - jak na grę dwuwymiarową rozbłysków i efektów działania broni autorzy nie muszą się wstydzić.





Lekkim zgrzytem, jeśli chodzi o warstwę techniczną gry, są filmy. Niestety nie zmieniły się one kompletnie w stosunku do wersji beta. (Tak mówiąc szczerze, to praktycznie żadnych większych różnic nie stwierdziłem - ale prawdą jest, że już beta była bardzo dopracowana i niewiele w niej pozostało do poprawienia.) Wciąż są to tylko słabo wyglądające scrollowane obrazki. Rozumiem, że dwuwymiarowa grafika może się podobać i jest swoistą ekstrawagancją - ale te filmy mogły być lepszej jakości.

ZAX NUKEM, CZYLI CO W FABULE PISZCZY

Kim jest Zax? Patrząc na jego fizys, nasuwają się pewne skojarzenia ze Shrekiem - no, nasz bohater wygląda nieco mniej śmiesznie i nie ma AŻ takiego poczucia humoru jak ogr - co na szczęście nie oznacza, że w ogóle jest go pozbawiony. Motyw przewodni w grze jest dość standardowy: statek kosmiczny międzygwiezdnego wojownika zbiegiem okoliczności zostaje strącony nad planetą zamieszkaną przez uciśniony ród (przypominający nieco rasę starwarsowego Jar-Jar Binksa, co sprawia, że sam bym ich z chęcią uciskał), który momentalnie bierze go za swojego wybawiciela. Jak to zwykle w bajkach i grach bywa, z początku niechętny do pomocy bohater zakasuje rękawy i robi, co do niego należy. Taki Han Solo, skoro już jesteśmy przy "Gwiezdnych Wojnach".



GUN W ŁAPĘ I NA POŁÓW

Zaxem sterujemy przy użyciu myszki i klawiatury - kursorami poruszamy postacią, a wskaźnikiem wskazujemy cel, w który chcemy trafić. Na początku może wydać się to nieco dziwne i niewygodne, ale już po kilkunastu minutach gry tak się przyzwyczaiłem do tego sposobu sterowania, że stwierdzam, iż przy użyciu klawiatury byłoby dużo trudniej.

W przeciwieństwie do innych gier arcade, w Z:TAH nie dostaniemy broni za darmo. Każdą trzeba zrobić samemu - korzystając z aparatury na rozbitym statku (do którego można się bezproblemowo teleportować z wyznaczonych fragmentów mapy). A że nie da się zrobić broni z niczego, w grze poza małymi ładunkami energii, tarczy, które zostawiły pokonane roboty, trzeba jeszcze rozglądać się za kryształami i Ore - najważniejszymi surowcami na planecie. Po planszy są one dość gęsto rozrzucone - ale czasem łatwo je przeoczyć, zwłaszcza w wyższej rozdzielczości (gra oferuje dwie - 640 x 480 i 800 x 600). To właśnie z nimi należy udać się do statku i przerobić je na jakieś gadżety - a to baterię, innym razem znów apteczkę bądź - rzadko - nową broń. (Tych jest kilka rodzajów - od zwykłego laserowego działka po wyrzutnię rakiet.)

A jak to wszystko razem działa? Bardzo dobrze. Akcje są szybkie, walki nie dają graczowi chwili wytchnienia - a o to w tym wszystkim chodzi. Mogę również uspokoić graczy nielubiących zastojów - nie ma mowy, żeby się "zaciąć" w jakimś momencie Zax - a jeśli ktoś cierpi na przewlekłą sklerozę i nie pamięta zadań, jakie ma wykonać, zawsze może jeszcze raz odsłuchać ostatnich dialogów lub zobaczyć status misji.

PODOŁACIE? PODOŁAMY!

Zax ma trzy poziomy trudności - każdy znajdzie tu coś dla siebie. Najniższy jest naprawdę łatwy - spokojnie można przejść pierwsze misje bez strachu i częstego zapisywania. Niestety, nawet zmiana poziomu trudności nie sprawia, że oponent komputerowy gra mądrzej - to jest jedna z nielicznych i mało widocznych wad Zaxa - ale na mankamenty w AI nie ma czasu zwracać uwagi - w pełni rekompensuje je liczba pojawiających się na ekranie przeciwników.

W KUPIE RA • NIEJ

Oczywiście w grze nie zabrakło trybu multiplayer. Nie miałem okazji się nim pobawić, ale wydaje mi się, że będzie raczej udany. Nie jest to może Quake, ale walka z przyjaciółmi o flagę (gra oferuje trzy tryby gry dla wielu graczy - w tym "capture the flag") w Zaxie na pewno nudna nie będzie.

TO JUŻ JEST KONIEC

W podsumowaniu mogę rzec tylko jedno: jeśli lubicie niezobowiązującą rozrywkę i macie ochotę na grę w starym dobrym stylu, który przywodzi czasem na myśl automaty z początku lat 90. ubiegłego wieku, Zax jest grą dla was. A biorąc pod uwagę jeszcze cenę, której będzie wymagał polski dystrybutor (niecałe 50 złotych) - warto poważnie się zastanowić nad takim zakupem! Mocna siódemka w pełni się należy.

7+

INFO

Producent: Reflexive Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.jowood.com ■ **Wymagania:** P 400, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** nie trzeba

■ grywalność ■ małe wymagania sprzętowe ■ zróżnicowane poziomy trudności

■ filmy ■ nieruchoma grafika ■ trochę małych usterek - ale nie przeszkadzają





Gorasul:

The Legacy of the Dragon

■ **Allor**

"Wydaje ci się, że to gra? Legenda opowiadana przez ludzi? Stworzona przez ludzi gra? O, w jak wielkim błędzie jesteś! Jestem Roszondas. Istnieję w wielu światach. Natchnąłem twórców tej gry. Sprawiłem, że zacząłeś jej pragnąć. Oto moja przepowiednia. Oto twoje przeznaczenie. Wsłuchaj się w moje słowa. Słuchaj. Uważaj i ucz się. Przygotuj się. To jest twoja ostatnia szansa. Was wszystkich. Amen."

Nie wiem jak wam, ale jeśli chodzi o mnie, czterodyskowe cRPG, w dodatku osadzone w świecie fantasy, kojarzy się jednoznacznie z Baldur's Gate II. Tym razem jednak cztery płytki przesłane do Redakcji wcale nie skrywały jakiejś nowej wersji tej wielkiej produkcji - mimo że przybyły do nas z siedziby odpowiedzialnego za wszystkie części Wrót Baldura CD-Projektu. Gra ta zwie się bowiem Gorasul, a światło dzienne ujrzała za sprawą (odpowiadającego za jej dystrybucję) niemieckiego JoWood oraz ludzi z Silver Style, którzy ją stworzyli. W zasadzie można by jeszcze dodać, że jesteśmy im za to wdzięczni, gdyby nie to, iż do Baldursa Gorasulowi daleko. Bardzo daleko. Nawet do pierwszego z nich. Ale nie uprzedzajmy faktów i zacznijmy, jak to zazwyczaj w recenzjach bywa - od wrażeń związanych z instalacją.

Standardowo na twardy dysk wędrują dwa pierwsze CD-ki, czyli mniej więcej gigabajt dwieście danych. Można także wybrać pełną wersję instalacji, zajmującą dwa razy tyle, ale na komfort gry wpływa to w stopniu minimalnym. Przynajmniej do etapu, do którego udało mi się w ciągu tych paru dni testowania dotrzeć - ale przy dwóch pozostałych dyskach nie ma się co obawiać, że nagle zostaniemy zmuszeni do jakiejś wielkiej żonglerki.

Po zainstalowaniu przychodzi czas na pierwsze uruchomienie. A może to niektórych nieco zdziwić, jako że nie wybieramy trybu rozdzielczości ekranu czy głębi kolorów, ale po pierwsze, nie jest to gra 3D, a po drugie - takie rzeczy można zmieniać z poziomu głównego menu, zatem póki co na nic złego się nie zanosiło. Przynajmniej do momentu wystartowania intra...



Bo intro... jakby to powiedzieć... O ile w Pool of Radiance 2 było słabe, tutaj jest po prostu "badziewne". Może za wiele wymagam, ale jednego jestem pewien - takie cuda byłyby akceptowalne, ale dobrych parę lat temu! Obecnie wyglądają po prostu żenująco. Żeby jeszcze opowiadana historia miała ręce i nogi, ale niestety również ona na kolana nie powala. Ot, kolejny samotny bohater, który w pojedynkę ma uratować świat przed zagładą. Drobnego smaczku może tylko dodać fakt, że nasz heros (to, jak słusznie się domyślacie, właśnie w jego rolę przyjdzie się nam wcielić) swe pierwsze starcie przegrał, co skończyło się zresztą śmiertelnym zejściem. Tyle tylko, że jakaś dobra istota ulitowała się nad pogrążającym się w coraz większym chaosu

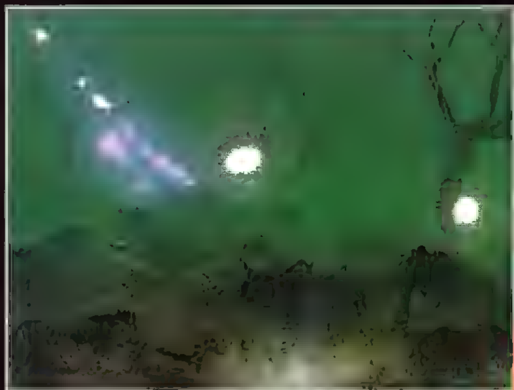


Inteligentne bronie, minigierki, smocze dziedzictwo i świat chylący się ku upadkowi - gdyby nie średnie wykonanie, byłoby super!





Ciekawie pomysły popsuto niedopracowaniem. Szkoda



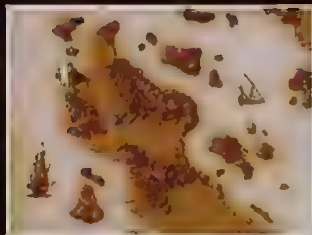
świecie i postanowiła nas wskrzesić. W ten oto sposób nasz bohater powraca do świata żywych, a my lądujemy w głównym menu.

...Niezbyt miłym menu głównym. Ja rozumiem, że czaszki są niezbędne, że ktoś może mieć awersję do normalnych tekstowych menusów, zmuszając tym samym gracza, by snuł domysły, który to element wystroju odpowiada na przykład za rozpoczęcie nowej gry, ale czemu - do diaska - wygląda to wszystko





tak... hm, jakby było zupełnie pozbawione gustu? Design ekranu głównego jest po prostu brzydki! Bo do klikania na różne części ekranu można się w końcu przyzwyczaić, tym bardziej że po pewnym czasie - prócz niekiedy niewiele mówiących stylizowanych nazw - pojawiają się także normalne podpisy, ale do wyglądu... cóż, na brzydotę też się niby przestaje po pewnym czasie zwracać uwagę, aczkolwiek miejsce, od którego nowi zaczynają przygodę z grą, powinno swym wyglądem raczej zachęcać, nie odrzucać.



Ale że nie menu jest najważniejsze, zatem zamiast rozwodzić się nad jego wykonaniem, proponuję przejść do tworzenia postaci rozpoczynającego nową grę. Tym bardziej że nie jest to gra bazująca na AD&D, a co za tym idzie - proces ten od znanego z Baldursów nieco się różni.

Przede wszystkim nie ma tu rzutów kośćmi. Wybieramy profesję (płci ani rasy zmienić niestety nie można, choć w takim na przykład Tormencie to akurat nie przeszkadzało, więc i tutaj z góry o niczym nie przesądza), wybieramy broń, rozdzielamy punkty, punkty broni - i gotowe, możemy ruszać w bój. Tak to przynajmniej wygląda w bardzo dużym skrócie, bo diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach. Ot, choćby takiej broni.

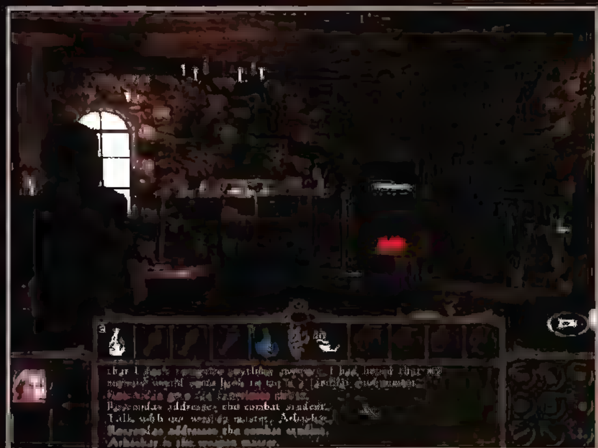
Przyznacie chyba, że nieczęsto spotyka się w grach inteligentne bronie, a już te dodatkowo zdobywające poziomy doświadczenia, wraz z nimi zaś i punkty, za pomocą których można im zwiększać statystyki, policzyć można na... właściwie uczciwie się przyznam, że jeszcze się z takim pomysłem nie spotkałem! Nie jest to może wynalazek na miarę koła, bo w zasadzie spełnia taką samą rolę, co tworzenie dodatkowego kompana, ale po niezbyt fajnym starcie przywraca wiarę w to, że gra jest na poziomie! Można by wprawdzie narzekać, że umiejętności zredukowano tu do ataku, obrony oraz magii, mimo to przecież nie każdemu do szczęścia niezbędne jest bogactwo znane z Fallouta.

Tym bardziej że magię potraktowano tu całkiem nieźle: dzieli się na sześć szkół, z których mamy do wyboru po około siedem zaklęć. Znaczy się nie do końca my mamy ten wybór, bo nie wpływamy na kolejność przyznawania dostępu do kolejnych zaklęć, ale w zasadzie gradacja czarów związana z poziomem zaawansowania maga jest standardem, zatem nie ma na co narzekać. Jedyne, do czego faktycznie można się przyczepić, to efekty rzucania czarów, ale do tego póki co jeszcze przecież nie dotarliśmy, dlatego też zostawmy na razie kwestię grafiki na boku, a wróćmy do tworzenia postaci, a konkretnie czterech dodatkowych umiejętności zwanych smoczymi.

Zanim jednak o nich napiszę, trzeba jeszcze na chwilę wrócić do intra, a konkretnie do jego początków, kiedy to dowiadujemy się o dzieciństwie naszego bohatera. Niezbyt miłym dzieciństwie, bo jako noworodek ciężko zachorował i żeby ratować jego życie, matka podrzuciła go do niewielkiej, stojącej na uboczu chatki. Jej mieszkaniec był bowiem jego ostatnią nadzieją. W taki oto - niezbyt miły zresztą sposób - trafił on na wychowanie do smoka - tylko magia tych istot mogła go uleczyć. Ale wraz z tchnieniem życia otrzymał jeszcze jeden dar - magię. Bogowie nie przeznaczyli jej jednak dla ludzi i młodość upłynęła mu na ciągłych próbach jej opanowania. I na walce z demonami, które zaczęły zagrażać światu. W końcu stał się największym ich pogromcą, ale w końcu przegrał...

Co to ma jednak wspólnego z tworzeniem postaci? Ano - ma ona dostęp do czterech dodatkowych smoczych zdolności! Smoczy oddech, smocza siła, smoczy wzrok tudzież smoczy strach są w walce bardzo użyteczne (a wzrok nie tylko w walce), ale niestety nie mamy nad nimi na początku zbyt wielkiej kontroli. Ujawniają się w stanie wielkiego zagrożenia, ale niestety są na tyle nieprzewidywalne, że na ich





pomoc 'początkujący wskrzeszony' nie ma co liczyć. Na szczęście w celu ich rozwoju otrzymujemy osobną pulę punktów, dzięki czemu nie kusi nas, by ich kosztem rozwijać siłę, wytrzymałość, walkę wręcz czy uniki, które - przynajmniej na początku - przydają się znacznie bardziej.

Na początku... tworzenie postaci mamy już za sobą, pora zatem na wrażenia z samej gry. Chociaż... właśnie! Jest jeszcze jedna rzecz, o której napisać trzeba! Wybór poziomu trudności i trybu gry. Poziomy trudności są trzy, tak samo jak i tryby rozgrywki, przy czym trudność to trudność, zatem pozwolę ją sobie opuścić, przechodząc od razu do różnicy wprowadzanej przez tryby rozgrywki. Dzięki nim możemy sobie bowiem wybrać, czy chcemy, by większy nacisk położono na walkę, na zagadki czy też by je wypośrodkowano. Żeby jednak nie było zbyt dobrze, muszę od razu - dla waszego własnego dobra! - przystopować miłośników myślenia. Bo tryb ten oznacza nie tyle drastyczne zmniejszenie walk, co utrudnienie zagadek! I to do poziomu wręcz absurdalnego!

Ot, choćby początkowe cztery zagadki, bez których rozwiązania nie można opuścić wieży. Zagadki są - rzecz jasna - po angielsku - mamy wskazać słowo, które jest ich rozwiązaniem. Tak to przynajmniej wygląda normalnie, bo po wybraniu trybu "zagadkowego" zamiast listy dostajemy miejsce, w k[illegible] odpowiedź musimy samemu wpisać! Już samo to najprzyjemniejsze [illegible] jest, ale dochodzi jeszcze jeden problem. Otóż grę w oryginale wydano po niemie[illegible], a dopiero później przetłumaczono na angielski. A przez [illegible] zagadki, i [illegible]owiedzi... cóż, w porównaniu do Baldursa czy Tormenta [illegible] więcej w nich zgadywania, bo jeśli chodzi o ścisłość... Czuje się niestety, że nie jest to język twórców. Jeszcze pół biedy, gdy można zgadywać mając listę odpowiedzi, ale gdy trzeba je samemu wpisywać...

Ciekawie pomysły popsuto niedopracowaniem. Szkoda.

Dajmy jednak spokój tym rozważaniom, a przejdźmy do samej rozgrywki - na poziomie jak najbardziej normalnym, tzn. z kompromisowym stosunkiem między zagadkami i walką. Budzimy się w swojej wieży, a naszym oczom ukazuje się bezpośrednie otoczenie. I... i najlepiej to ono nie wygląda. O ile mnie pamięć nie myli, już pierwszy Fallout tudzież Baldurs - tytuły, jakby nie było, dość stare, wyglądały lepiej! O wiele! Zwłaszcza gdy dochodzi do walki... Jakby to powiedzieć... jeśli chodzi o wygląd, twórcy się niestety nie popisali. Owszem, na czytelność narzekać nie można, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że ma się do czynienia z jakimś shareware'em, a nie - normalnym, komercyjnym produktem! Na szczęście mapa i ekrany postaci tudzież broni prezentują się już lepiej. Wprawdzie nadal nie powalają, ale korzysta się z nich całkiem przyjemnie.

Mimo to wygląd to tylko wygląd, a jak się W Gorasul gra? W zasadzie podobnie jak w każde inne cRPG, które osadzono w świecie fantasy. Ot, dostaje się questy, zabija potwory, rekrutuje nowych członków drużyny, zdobywa punkty doświadczenia i lepsze przedmioty. Ale jest też jedna ciekawa modyfikacja schematu: minigierki. Jeśli ktoś nie stroni od konsolowych RPG, pamięta pewnie w Final Fantasy VII obronę fortu Condor, kiedy to RPG stawało się na parę chwil strategią czasu rzeczywistego. Tutaj występuje coś podobnego! Tyle tylko, że bronimy wioski goblinów przed atakiem nieumarłych. Pomysł to całkiem niezły, choć niestety wykonanie... jakby to powiedzieć, niestety nie odstaje od reszty - czyli wygląda tak sobie. W dodatku znacznie bardziej opłaca się najeźdźców rozwalić samodzielnie, bo dostaniemy za to o wiele więcej punktów doświadczenia. O ile przeżyjemy, bo na standardowym poziomie trudności najprostsza to ta gra nie jest. Na szczęście ratuje nas mała goblińska dziewczynka, która chce naszego bohatera poślubić; ponieważ pozbyć się jej można jedynie poprzez przeprowadzenie danego dialogu - nie może zginąć w walce! Bąbol to aż miło, dobrze chociaż, że działa na naszą korzyść.

Niestety normalni członkowie naszej drużyny nieśmiertelni już nie są, przez co bardzo wiele walk trzeba, przynajmniej na początku, w pośpiechu opuszczać. Cóż, taki to urok świata chylącego się ku upadkowi, ale nie da się ukryć, iż jest to dość frustrujące - tu nawet kościeje trzeba okładać długo, a namiętnie! Ale to jeszcze nic, przynajmniej w porównaniu do dość dziwnego systemu ekonomicznego, z którym mamy w tej grze do czynienia. Szczególnie chodzi o dziwne ceny strzał do łuku. Jako zadeklarowany łowca (zazwyczaj w dodatku elfi, a do tego posiłkujący się magią) wybrałem bowiem łuk. I choć jego małą skuteczność jeszcze szło zrozumieć, to ceny... Heh, są po prostu zabójcze!

Po uwolnieniu pierwszej wioski od paru piekielnych psiaków z radością udałem się do miejscowego sklepiku dla łuczników (notabene grafika we wnętrzu sklepu jest po prostu ohydna!). Po drobnych przechwałkach i wygranym zakładzie ze sprzedawcą (minigierka - trzeba trafić w środek tarczy z łuku, mając do dyspozycji drżący celownik i myszkę, by nim kierować), co skończyło się otrzymaniem dodatkowego łuku, można zejść na zawał - pięćdziesiąt strzał, które to ledwo starczą na jedną walkę, kosztuje tyle, co dziesięć łuków! Tudzież prawie tyle samo mieczy! I żeby nie było niedomówień - były to strzały jak najbardziej normalne! Żadne tam magiczne czy lepiej wykonane - najzwyklejsze, drewniane! Żeby było śmieszniej, można je także kupować po dziesięć i wtedy kosztują trzykrotnie mniej, co jednak nadal uważam za lekkie przegięcie.

Zresztą tak prawdę powiedziawszy, cała gra sprawia wrażenie lekkiego niedopracowania. A żeby nie było niedomówień - dostaliśmy do recenzji nie jakąś finalną betę czy pierwszy gold, a płyty jak najbardziej wytłoczone! Zresztą tytuł ten niemieckojęzyczną premierę miał już jakiś czas temu, a skoro tego typu niedoróbki nadal są w nim obecne... cóż, nie będę ukrywał, że zbyt fajnie to się mi w Gorasul nie grało. Taka sobie grafika, takie sobie questy i taka sobie walka. "Takasobość" jest tu praktycznie wszechobecna! Jedyne, co się ponad nią zdecydowanie wybija - to muzyka. Bardzo dobra, z odpowiednim klimatem i w ogóle aż się jej miło słucha! Tyle tylko, że kupowanie dla niej całej gry najlepszym pomysłem raczej nie jest - lepiej już fundnąć



sobie płytę audio stojącej za częścią z utworów niemieckiego zespołu.

A skoro już przy ocenianiu jesteśmy, pozwolę sobie napisać coś jeszcze o ogólnym klimacie gry. Jego próbkę mieliście we wstępie - tak bowiem ta gra się zaczyna! A że kwestia wypowiadana jest super poważnym głosem... cóż... tak samo jest zresztą w menu głównym... Jakby to powiedzieć - moim skromnym zdaniem - "troszkę" z tym przesadzono. Wyszło bowiem coś tak pompatyczne, że aż śmieszne. Właściwie to nawet trochę żałosne... W Baldursie temat też przecież małością nie grzeszył, że o Tormencie nie wspomnę, ale nie narzucano się z tym w grze. A tutaj... ech, zamiast tworzyć nastrój, po prostu go burzy.

Ale nie zrozumcie mnie źle - grać się w to jak najbardziej da! Tyle tylko, że nie należy nastawiać się na ucztę typu Baldur's Gate. To zupełnie nie ta liga! Przynajmniej jeśli chodzi o wykonanie, bo objętościowo obydwa tytuły są porównywalne. Przynajmniej teoretycznie - niestety długością produ cenci się nie chwalą.

Na szczęście dla gry w Polsce będzie ona wydana przez CD-Projekt w ich budżetowej serii, a więc w znacznie niższej cenie niż w przypadku Wrót Baldura. W tym momencie trzeba bowiem spojrzeć na całość z nieco innej perspektywy. Dostaje się do ręki to, za co się płaci: produkt średniej jakości, ale za to w bardzo przystępnej cenie. W końcu to cztery CD, więc jeśli ktoś cierpi na brak zajęcia, może śmiało dać tej grze szansę. Bo choć graficznie nie powala i parę baboli się w niej znajdzie, a i z klimatem najlepiej nie jest - cóż, w zasadzie grać się w to jak najbardziej da, w dodatku całkiem przyjemnie.

A że chciałoby się więcej, że przyzwyczaiło się do tytułów stojących na najwyższym poziomie? Hm, dylemat - czy bardziej zależy nam na cenie, czy na jakości każdy musi rozwiązać we własnym zakresie.

6+

INFO

Producent: Silver Style/JoWood ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** gorasul.jowood.de ■ **Wymagania:** Win 98/Me/2000, P I 350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8MB RAM ■ **Akcelerator:** zbędny

+ ■ inteligentne bronie ■ smocze zdolności ■ w miarę dobry system rozwoju ■ wybór pomiędzy naciskiem na walkę a zagadkami ■ całkiem niezła muzyka ■ minigierki

− ■ grafika sprzed paru lat ■ takież intro ■ dziwne ceny w sklepach ■ pompatyczność

Ciekawe pomysły popsuto niedopracowaniem. Szkoda.

SILENT HUNTER II



GATUNEK: SYMULACJA

Eld

Cierpliwość. To najważniejsza cecha dowódcy okrętu podwodnego. I jeszcze doświadczenie, lotny umysł do podejmowania szybkich decyzji i szczęście. Masa szczęścia. Tak, te cechy odznaczają dobrego kapitana żelazka. Przede wszystkim jednak CIERPLIWOŚĆ. Przecież nieraz upływają tygodnie, zanim w okularze peryskopu pojawi się jakiś statek...

Erich Topp



Urodzony: 2 lipca 1914 w Hanowerze
Stopień: fregattenkapitän
Zatopił 36 statków o łącznym tonażu 198 617 oraz uszkodził 4 o tonażu 32 317 ton.

Odznaczenia:
7 listopada 1939 U-Bootskriegsabzeichen
20 czerwca 1941 Knights Cross
11 kwietnia 1942 Ubootskriegsabzeichen mit Brillanten
17 sierpnia 1942 Knights Cross with Oak Leaves and Swords

Dowódca U-bootów:
U-57 od 5 czerwca 1940 do 15 września 1940 - 2 patrole (38 dni na morzu)
U-552 od 4 grudnia 1940 do 8 września 1942 - 10 patroli (308 dni na morzu)
U-3010 od 23 marca 1945 do 26 kwietnia 1945 - żadnego patrolu bojowego
U-2513 od 27 kwietnia 1945 do 8 maja 1945 - żadnego patrolu bojowego

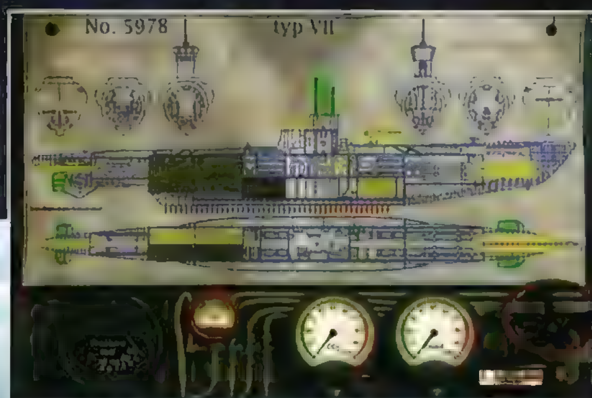
Karierę w Kriegsmarine rozpoczął w kwietniu 1934 roku. Przez pół roku pływał na lekkim krążowniku Karlsruhe, zanim w październiku 1937 trafił do floty U-Bootów. Rok później został oficerem na U-46. Po czterech patrolach objął dowodzenie nad U-57. Dowodząc nim zatopił sześć statków o łącznym tonażu 36 862 ton. 3 września 1940 roku U-57 zatonął w skutek kolizji z norweskim statkiem Rona. Topp został wówczas mianowany kapitanem U-552, którego ochrzczono "Red Devil Boat". On i jego załoga wykonali wiele udanych patroli u wschodniego wybrzeża USA, topiąc wiele alianckich statków. We wrześniu 1942 Topp został mianowany dowódcą 27 flotylli U-bootów, gdzie głównie zajmował się opracowaniem nowych taktyk walki podwodnej. Wojnę zakończył, dowodząc U-2513 - poddał się w maju 1945 w Norwegii. W marcu 1958 ponownie wstąpił do marynarki, z której odszedł na emeryturę w grudniu 1969 roku.

29 sierpnia 1939, Wilhelmshaven
Godzina 23:10. Wieczorem w bazie ogłoszono alarm. Wszystkie okręty z naszej flotylli postawiono w stan gotowości bojowej. Dowódcy niektórych okrętów zostali poproszeni na odprawę do dowództwa, także nasz kapitan. Wrócił po dwóch godzinach i oświadczył, że rano wychodzimy z portu. Wreszcie - koniec obijania się.

30 sierpnia 1939, pomiędzy Wilhelmshaven a Sund
Godzina 11:40. Jesteśmy już na pełnym morzu. Po wyjściu nad ranem z portu kapitan otwarł kopertę z rozkazami dowódcy Kriegsmarine. W myśl rozporządzeń nasz U-666 ma się udać w kierunku Sund i tam zająć sektor do patrolowania. Pozostałe rozkazy otrzymamy, gdy dopłyniemy do miejsca przeznaczenia. Sąsiednie sektory mają zająć okręty z naszej flotylli. To chyba będą jakieś większe ćwiczenia.


Czasem trzeba zaczerpnąć świeżego powietrza...

Godzina 22:00. Koniec wachty. Po wynurzeniu się o zmierzchu otrzymaliśmy przez radio kolejne rozkazy. Prawdopodobnie przez Sund do Anglii będzie się próbował przedostać dywizjon polskich niszczycieli. Jeśli to prawda, naszym zadaniem jest za wszelką cenę nie dopuścić do tego. Co zastanawiające, mamy torpedować polskie niszczyciele bez ostrzeżenia. Przecież to by oznaczało wojnę...



Nasz U-Boot nie jest zbudowany z porcelany, ale bomby głębinowe wyrządzają poważne szkody.

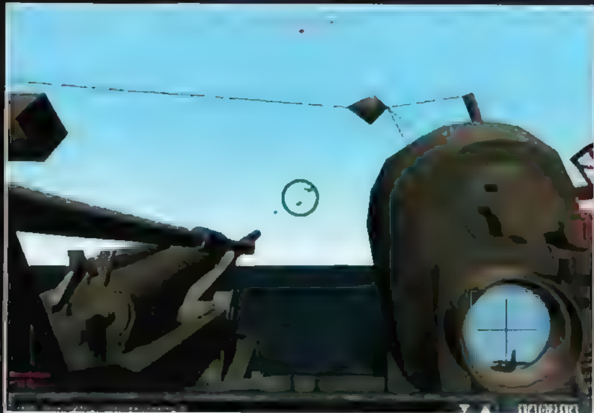
31 sierpnia 1939, sektor patrolu
Godzina 15:30. Od rana pływamy w zanurzeniu z ekonomiczną prędkością, patrolując wyznaczony nam sektor. Na razie jednak jest spokój, tylko kilka razy przeleciały nad nami zwiadowcze Hs-126.

Godzina 21:00.
Wynurzyliśmy się godzinę temu. Ładujemy na powierzchni akumulatory, a kapitan rozszyfruje depeszę nadesłaną z dowództwa. Noc zapowiada się spokojnie, a blask księżyca rozjaśnia widoczność na odległość kilku mil.

1 września 1939, sektor patrolu
Godzina 10:15. Tuż po północy rozległ się trzykrotny sygnał klaksonu. Wszyscy, którzy znajdowali się na zewnątrz, w panice zbiegli na dół, okręt

Cichy Łowca znów wyrusza na polowanie...

zaczął się zanurzać, nabierając wody w zbiorniki. Po chwili w głośnikach rozległ się głos dowódcy. Powiadomił nas, że obserwatorzy na mostku dostrzegli światła niezidentyfikowanych okrętów. Rozkazał również zająć stanowiska bojowe. Ustawiłem się na swoim miejscu w centrali - przy dźwigniach służących do odpalania torped. Po zanurzeniu na głębokość peryskopową kapitan podał nowy kurs - na przecięcie drogi idącym okrętom. Co kilka minut penetrował również horyzont przez peryskop. Na szczęście noc była jasna. Minuty płynęły koszmarnie wolno, aż w końcu dowódca rzucił, że te światła to okręty bojowe, które płyną w szyku torowym. Po kilkudziesięciu sekundach usłyszeliśmy rozkaz zatrzymania silników, byliśmy już odpowiednio ustawieni na kursie niezidentyfikowanych okrętów, a kapitan zaczął obliczać dane potrzebne do wykonania skutecznego ataku. Torpedy przyszykowano do odpalenia i... czas zaczął się dłużyć jeszcze bardziej. Podczas kolejnego spojrzenia przez peryskop


Czy to strzelanie do rzutków?

kapitan rozpoznaje sylwetki płynących jednostek. To polskie niszczyciele! Dowódca podchodzi do tuby i informuje o tym załogę, dodając przy okazji, że dzisiejszej nocy ma nastąpić atak naszych wojsk na Polskę. Być może to jednak my ją rozpoczniemy.

Na okręcie zaległa kompletna cisza. Wszyscy czekaliśmy na rozwój wypadków i chwilę, kiedy nasze wyrzutnie opuszczą śmiercionośne cygara. Kapitan zdecydował się na wystrzelenie całej salwy czterech torped w kierunku szyku nieprzyjacielskich niszczycieli. Dwie pierwsze miały popłynąć w kierunku pierwszego w szyku okrętu, natomiast na następne dwa dowódca przydzielił po jednym cygarze. Któraś z torped powinna trafić. Robi się coraz bardziej gorąco, krew zaczyna szybciej krążyć, poziom adrenaliny podnosi się. Wreszcie podnoszący co jakiś czas peryskop dowódca przywiera do niego na dłuższą chwilę i krzyczy "Torpedo Nummer Eins, los!", po sekundzie "Torpedo Nummer Zwei, los!", a kilkanaście i kilkadziesiąt sekund później padają rozkazy, by odpalić pozostałe dwie. Każdy okrzyk oznacza, że muszę pociągnąć dźwignię zwalniającą cygaro z wyrzutni. Kiedy czwarta torpeda wchodzi do wody i mknie w stronę celu, kapitan rozkazuje schować peryskop, uruchomić maszyny na pełną moc i wykonać zwrot o 90 stopni w lewo wraz z zanurzeniem.

Nie czekając na wynik ataku uciekamy. Mając przeciw sobie trzy niszczyciele nie ma co zwlekać. Jednocześnie wszyscy w centrali patrzą na zegary, które odmierzają czas płynięcia cygar do celu... W końcu rozlegają się dwie eksplozje!!! Nasze dwie pierwsze torpedy dosięgły celu! W napięciu czekamy na kolejne, lecz te niestety nie następują. Smutek przerywa nagłe uderzenie - morze w pobliżu Sund nie jest zbyt głębokie. Kładziemy się na dnie i dowódca postanawia przeczekać ewentualny kontratak pozostałych dwóch niszczycieli. Leżymy tak cztery godziny, ładując torpedy. Nie słychać, by pozostałe okręty nas szukały, pewnie wyławiają rozbitków z zatopionego niszczyciela. Zaczynamy wolno się wynurzać. Gdy dochodzimy do głębokości peryskopowej, nad nami rozlega się szum - to idący na dużej szybkości niszczyciel. Kapitan rzuca rozkaz ponownego zanurzenia, a my ze strachem słuchamy tego, co dzieje się nad nami. Okrętem gwałtownie wstrząsa, a do uszu jednocześnie dociera zwielokrotniony huk. Gdzieś nad nami wybuchły bomby głębinowe. Potem kolejne. Cały okręt drga, a na twarzach ludzi w centrali widać przerażenie. Nie spodziewaliśmy się, że tak właśnie będzie wyglądał atak na nasze żelazko. Ponownie lądujemy na dnie i czekamy. Wokół słychać spadające bomby. Jedne wybuchają blisko, inne w dalszej odległości. Ile czasu jeszcze minie, zanim trafi w kadłub okrętu? Robi się coraz bardziej gorąco. Powietrza coraz mniej, z sufitu skapuje skraplająca się woda, a twarze załogi pokrywają się potem... Siedzimy tak już dwie godziny, w końcu jednak robi się cicho. Mimo to wciąż się nie ruszamy, kapitan czeka kilkadziesiąt kolejnych minut, w czasie których wszyscy wypoczywają, a ja spisuję własne wrażenia. W końcu słyszymy rozkaz wynurzenia i zaczyna się opróżnianie balastów.

Po kilku minutach rozlega się głos zastępcy dowódcy meldującego o osiągnięciu głębokości peryskopowej. "Standsehrohr nach oben" rozlega się rozkaz kapitana. Staje przy okularze peryskopu, pochyla się... i rozlega się jego krzyk "Tiefgang! Zerstörer!". Okręt zaczyna nabierać do zbiorników wody, a my w tym samym momencie słyszymy odgłos zbliżających się śrub... mielą wodę z zastraszającą szybkością! Za kilka sekund polecą w naszym kierunku bomby głębinowe...

PS Powyższy tekst jest całkowicie fikcyjny, zmyślony i jest próbą przedstawienia uczuć osoby grającej w Silent Hunter II. Przy okazji zaznaczam, że nie jestem jakimś tam wielkim znawcą w temacie U-bootów, aczkolwiek lubię czytać książki na ten temat. Zatem wybaczcie mi wszelkie rażące błędy.

PS 2 Jeśli szukasz KONKRETÓW (co, gdzie, jak, ile misji itd.) - zajrzyj do mego beta-testu tej gry, zamieszczonego w nr 13/2001. Uznałem, że nie ma większego sensu, by dublować te same informacje w dwóch kolejnych artykułach, których powstanie dzieli nie więcej jak dwa miesiące czasu. Tym bardziej że w stosunku do wersji beta, nie widzę tu wartych wzmianki zmian. No i jest to mój ukłon w stosunku do tych, co zarzucają nam, że recenzjemy gry "na jedno kopyto i wedle tego samego schematu". Voila - oto niestandardowa recenzja.


Nie ma chyba piękniejszego widoku dla podwodniaka niż płonący transportowiec.

Pięć lat oczekiwania na grę to szmat czasu; w przypadku Silent Hunter II chyba jednak warto było. W zasadzie nie ma się do czego doczepić, może poza archaiczną rozdzielczością. Duża grywalność jednak równoważy tę niedogodność.

ORP Orzeł

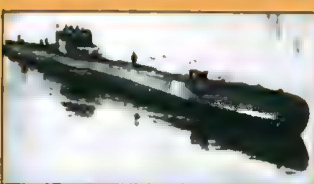
ORP Orzeł - największy okręt podwodny Marynarki Wojennej II Rzeczypospolitej Polskiej. Zbudowany w Holandii w latach 1936-38 w stoczni Koninklijke Maatschappij "De Schelde", w Vlissingen. W początkowym okresie wojny obronnej Polski działał w Zatoce Gdańskiej, pełniąc służbę dozorową w pobliżu Helu. 15.IX wszedł do portu w Tallinie, by wysadzić na ląd chorego dowódcę, i został podstępnie internowany, częściowo rozbrojony, pozbawiony map i innego wyposażenia. 18.IX, pod dowództwem kpt. mar. J. Grudzińskiego, uszedł z Tallina. Po kilkutygodniowym krążeniu po Bałtyku przedarł się przez Sund i 14.X dotarł do Anglii. 8.IV.1940, zatopił u wybrzeży Norwegii duży transportowiec niemiecki Rio de Janeiro, załadowany oddziałami desantowymi, przyczyniając się do ujawnienia rozpoczętej przez Niemców inwazji w Norwegii. 23.V.1940 wyszedł na kolejny patrol koło Helgolandu, w czasie którego zatonął w niewyjaśnionych okolicznościach. Z ustaleń admiralicji w Londynie wynika, że Orzeł zatonął po wpłynięciu na dopiero co postawione, nieoznaczone na mapach miny marynarki brytyjskiej. Leonard Buczkowski nakręcił w 1958 dramat wojenny "Orzeł" z Wieńczysławem Glińskim w roli kapitana.

Wyporność: 1100/1650 t
Długość: 84 m
Szerokość: 6,7 m
Zanurzenie: 4,2 m
Napęd silniki Diesla: (4700 KM)
Silniki elektryczne: (1000 KM)
Szybkość: 19/9 w
Uzbrojenie: 1 działo 105 mm, 2 działa 40 mm p. lot., 12 wyrzutni torped 535 mm

Załoga: 62 ludzi







INFO

9

Producent: SSI ■ **Dystrybutor:** Play-it! tel. (018) 4440560 ■ **Internet:** http://www.silenthunter2.com ■ **Wymagania:** P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD ■ **Akcelerator:** tak


■ klimat!!! ■ duża grywalność ■ muzyka ■ dźwięk ■ realizm


■ maksyma na rozdzielczość 800 x 600

Kawaii

www.kawaii.pl

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME



DRAGON BALL

JEGO TWÓRCA

AKIRA TORIYAMA

I JEGO NOWE PRZEBOJE

HIT dla fanów Dragon Balla!

ranma 1/2

ponadto:

dragonballowe Walentynki
Pokemon karcianka
Avalon
Magiczni Wojownicy
Yaiba - legendarny Samuraj
Oh My Goddess!
Piłka w grze
Lekcja japońskiego

Orientalne Noce

■ CormaC

Przyznam się bez bicia, że recenzowanie spolszczeń uważam za zadanie wielce niewdzięczne. O ile w przypadku "normalnych recenzji" - im gra lepsza, tym tekst pisze się przyjemniej - nie trzeba uciekać w wodolejstwo, o tyle w przypadku opisów polonizacji sprawa ma się dokładnie "na odwyrtkę" - gdy nie ma się do czego przyczepić ...zazwyczaj nie ma o czym pisać.



Wydawcy "Orientalnych Nocy" mają jednak ten pech (a ja to szczęście - że zawsze gardziłem żerowaniem na cudzym nieszczęściu, a tu takie coś...), że znajdzie się trochę materiału na ten artykuł. A szukać go można już w menu głównym gry. No nie, panie i panowie, żeby literówkę ("Fimlmy") w takim miejscu posadzić - trzeba po skończeniu pracy sprawdzać jakość dzieła z zamkniętymi oczami. Albo nie sprawdzać wcale, bo ta zbędna literka w ozdobnym napisie rzuca się niestety w oczy. Nie jest to, co stwierdzam ze smutkiem, jedyny taki buraczek w programie - jeszcze przed rozpoczęciem gry natkniemy się w opcjach na inne takie kwiatki.







Zdecydowanie lepiej ma się sprawa polskiego udźwiękowienia, choć momentami lektorzy popadają w nazbyt teatralny - zalatujący nienaturalnością ton, cedząc z przesadną wyrazistością każde słowo. Wadę tę wyrównują m mo wszystko nież e dobrane głosy postaci a to nierzadko jest słabością dubbingowanych kreskówek czy seriali (zobaczcie choćby "Archiwum X" po niemiecku - szko ony bas agentki Scully nie jednego zawodowego śpiewaka operowego zostawia daleko w tyle. :) Ogólnie rzecz biorąc - praca i dobór lektorów robią pozytywne wrazenie, brak moze tylko ikry i po otu.





Jeśli chodzi o instrukcję, nie ma się właściwie do czego przyczepić poza jednym typowo szkolnym błędem (forma "tą" zamiast zalecanej "tę" w bierniku) i tłem, kto e momenta mi utrudnia odczytanie tekstu (białe na białym). Całość jednak nie odstaje od standardów poprawności.

Spolszczenie "Orientalnych Nocy" nie rzuc ło mn e na kolana. Ot, solidnie wykonane rzemiosło - na poziomie, poniżej ktorego schodzić nie wypada kilka wpadek, ale ogólnie nie jest najgorzej.

Dziurawemu situ testerów najwyraźniej umknęła też plansza wyświetlana po ukończeniu drugiego epizodu, wprowadzająca do aktu trzeciego. Czytamy z wypiekami na twarzy, aż chciałoby się w podnieceniu zakrzyknąć "Ach, kimże jest ten tajemniczy HC?!" - aż tu nagle... zdanie w pięknym języku Anglosasów. Przypuszczam, i nie wynika to bynajmniej z wrodzonej złośliwości, że takich wpadek może być więcej.

POLONIZACJA — INFO

6

Producent: Simaris ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.manta.com.pl ■ **Wymagania:** PI 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME ■ **Akcelerator:** tak

+ ■ dobrze przetłumaczona instrukcja

− ■ nie wystaje raczej ponad przeciętność, żadne cudo ■ bijące w oczy niedopatrzenia

Czy testerzy zaspali?

GATUNEK: PRZYGODOWA

Gilbert Goodmate:
Fangoryjskie dziwy

■ El General Magnifico

Kilka miesięcy temu opisywałem tę grę, a raczej jej anglojęzyczną wersję, zaś teraz dzięki dystrybutorom z Lemon Interactive pojawiła się jej polska wersja.



Nie wiem, kiedy będziecie czytali ten tekst, ja piszę go na tydzień przed gwiazdką i mogę śmiało rzec, że niewiele widziałem gier, które równie jak ta nadawałyby się na prezent pod choinkę dla miłośnika gier przygodowych. Gra należy do tych, o których się łatwo nie zapomina. Co prawda, niektórzy z moich znakomitych kolegów redakcyjnych od razu zarzucili jej wtórność twierdząc, że mamy do czynienia z kolejnym klonem Guybrusha Treepwooda z "Monkey Island", ale przecie naśladownictwo dobrych przykładów nie jest naganne.

Nie będę się bawił w przytaczanie rozwinięcia gry, bo już to raz zrobiłem (za wcale godziwe pieniądze, jakby się pytali ci, co mają nas, recenzentów i redaktorów CDA, za najemników. A tak przy okazji odwołuję się do sienkiewiczowskiego przykładu z "Ogniem i Mieczem", w którym niemieccy najemnicy pod wodzą kapitanów Flika i Wernera dali się wyciąć do nogi, nie zdradzając Rzeczypospolitej, a jak najbardziej rdzenny polski pułkownik Krzeczowski przeszedł na stronę zbuntowanych Kozaków [za co go potem powieszono]. Najemnik nie musi być od razu świnią). Ale wróćmy do naszych baranów, czyli do gry "Gilbert Goodmate, fangoryjskie dziwy".



Grę przetłumaczono bardzo poprawnie, choć na samym początku (w tytule) tłumacze zapomnieli o tym, że w języku Angoli "fungus" znaczy "grzyb", a skoro cała oś gry obraca się wokół kradzieży (i prób odzyskania) mitycznego grzyba, który odegrał ważną rolę w przeszłości kraju, to nazwę kraju ("Fungoria") należałoby przetłumaczyć, bo jest nazwą znaczącą. Nie jestem zwolennikiem tezy, że należy tłumaczyć wszystko (żeby daleko nie szukać, "prezydent USA, Jerzy W. Krzak" brzmiałoby idiotycznie), ale pewne rzeczy nietłumaczone albo przerobione na polski ("Fangoria" zamiast, jak w oryginale - "Fungoria") brzmią równie głupio. Że o "dziwach" nie wspomnę. :)

Reszty już się czepiał nie będę, bo - jak napisałem - zrobiono ją nader poprawnie. Zajęto się nawet czymś, na co w pierwszej chwili nie zwróciłem uwagi, a mianowicie przetłumaczono napisy wewnętrzne w grze (zwróćcie uwagę na plakat ZOMO na miejscowym ryneczku. Żart nie jest może w najlepszym stylu, ZOMO - "bijące serce Partii" - nie zapisało się bowiem najlepiej w pamięci Polaków, ale staranność opracowania gry godna jest pochwały. Zamiary królewny, która chce zostać władczynią "za cztery lata, jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z jej planem", też są dość czytelne...



Godzi się także zauważyć, że aktorzy, którzy użyczyli głosów postaciom gry, zrobili to z sercem, a nie tak jak pewna pani w grze "Liath", która jako nimfa wodna była tak bezpłciowa, że mogłaby głosem uwieść tylko bałwana (morskiego, oczywiście). Ostatnio staje się to regułą, ale chwalmy wszystko, co dobre.

Rozpisuję się tak nad tym dlatego, iż gra jest przygodówką, w której bardzo wiele rzeczy dzieje się w warstwie tekstowej i słownej. Robiąc recenzję do anglojęzycznej wersji napisałem, że do ukończenia gry dobrą znajomość "lengłydżu" jest niezbędna. Teraz z czystym sumieniem mogę polecić - i polecam - tę grę tym, którzy angielski znają w sposób doskonały inaczej. Teraz wada gry, którą były przydługawe dialogi, staje się zaletą, gdyż są one bardzo dowcipne - będziecie się nimi mogli napawać.

Ogólnie rzecz biorąc, firma Lemon Interactive za spolszczenie gry zasługuje na długie i gorące oklaski (nie po pysku!).

POLONIZACJA — **8+** — INFO

Producent: Precision ■ **Dystrybutor:** Lemon-Interactive ■ **Internet:** http://www.gilbertgoodmate.com ■ **Wymagania:** P166, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/NT ■ **Akcelerator:** nie

(+) ■ staranność tłumaczenia ■ jakość polskich wersji dowcipów ■ ogólne wrażenie

(−) ■ kilka drobnych szczegółów, które psują obraz całości (np. "Fangoria")

Spolszczenie w pełni zawodowe!

Stronghold PL

■ Mac Abra

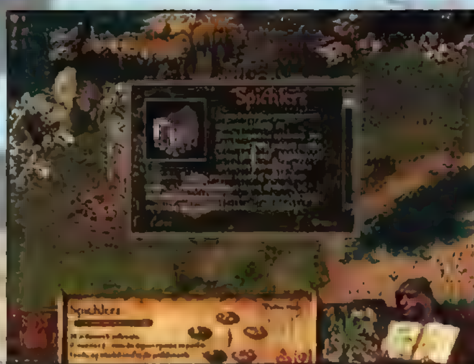
Gdybym jeszcze do niedawna miał wskazać niekwestionowanego lidera na rynku spolszczeń gier, powiedziałbym bez wahania: CD-Projekt. Jednak ostatnimi czasy po piętach zaczyna im deptać konkurencja - z Play-it na czele. Firma ta wprawdzie zdradza jeszcze wahania formy (patrz Serious Sam PL), ale przyznać należy, że większość sygnowanych ich logo lokalizacji prezentuje naprawdę wysoki poziom.



Nie inaczej jest z Twierdzą - tak bowiem brzmi polski tytuł gry Stronghold. W estetycznym kartonowym pudełku znajdziecie... drugie pudełko (na DVD) + miły bonus. Tu chciałbym zaznaczyć, że prywatnie jestem zwolennikiem wydawania gier w tradycyjnych dużych pudełkach - patrząc na rządki takowych, pyszniących się na półkach, wiem przynajmniej, na co wydałem pieniądze, i (to też się liczy) budzę zawiść odwiedzających.



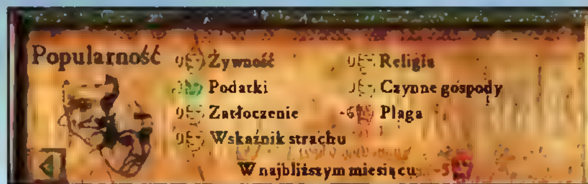
Skoro już mowa o pudełku. Jak już zapewne wiecie (bo powtarzam to przy każdej recenzji spolszczonej gry), przykładam dużą wagę do tekstu na odwrocie. Ten pozornie nieistotny szczegół naprawdę wiele mówi o jakości spolszczenia. (Jest jak gość, który przychodzi na raut w eleganckim garniturze od Armaniego, ale z brudnymi paznokciami i łupieżem na klapach. I od razu poznać, że brak mu klasy.) W przypadku Twierdzy czepiłbym się jednej NAPRAWDĘ drobnej rzeczy. Otóż tekst jest OK., ale nieco mnie dziwi, że z kilku akapitów największym fontem wybito to... co jest dodatkową atrakcją (czyli jakie bonusy znajdziecie w środku). Będę się czepiał jak pies nogawek listonosza - lecz w końcu sprzedaje się grę ORAZ bonusy, a nie na odwrót. Stąd nie rozumiem, dlaczego wyeksponowano właśnie to? (Tym bardziej że wspomniano o nich na frontowej części okładki, co - jak myślę - winno wystarczyć.)



A co jest tym bonusem? Na CD z grą dodatkowo znajdziecie bazującą na idei Strongholda prostą minigrę. (Powiedziałbym nawet: zbyt prostą.) Ale liczą się inne dodatki - w zależności od wersji jest to albo "średniowieczny" kubek - albo 2 CD ze stategiczną grą Lords of the Realm 2. Nie będę się wypowiadał co do jakości owego kubka, bo trafiłem akurat na wersję z grą - a tę chwalę sobie, bo dla fanów średniowiecza, rycerzy itd. jak znalazł. A inni raczej Twierdzy nie kupią.

Lektura instrukcji była przyjemnością. W pełni zawodowa robota pod KAŻDYM względem. Autorzy na szczęście nie poszli na powierzchowną i pseudoefektowną stylizację językową (skręca mnie, gdy czytam coś w klimacie "zaprawdę powiadam wam, zaiste Enter naonczas nacisnąć palcyma dłoni swoich musicie"), pozostając przy gładkiej współczesnej polszczyźnie. A do tego tłumacz wykazał się dobrą znajomością polskiego nazewnictwa średniowiecznych machin oblężniczych. Nie licząc JEDNEJ literówki, nie znalazłem w niej żadnego grzechu, zaprawdę powiadam wam :).

Play-it zwykle spolszcza gry w optymalny dla mnie sposób - oryginalne głos(y) + polskie napisy. W przypadku Twierdzy nie było to możliwe, ponieważ lektor mówi dużo, a na ekranie tak czy inaczej pojawia się sporo tekstów. Użyto zatem polskiego narratora. I muszę powiedzieć, że jest niezły. Byłoby całkiem dobrze, gdyby nie jeden problem: WSZYSTKIE postacie na zamku mówią jego głosem. Niby nic, ale daje to wrażenie pewnej monotonii. A czasem wręcz brzmi śmiesznie - gdy lektor wciela się w kobietę i wysilonym falsecikiem popiskuje coś o karmieniu dzieci.



Tzn. i ja wiem, i on, że to nie jest serio i że ten głos to dowcip - ale co by szkodziło nagrać odzywki w ciut większym gronie? (Swoją drogą, chłopi mówią tu głosami [czy raczej głosem] zbliżonym(i) do misia Fozzy'ego z "Mapeciątek", co też brzmi zabawnie.)

Wyświetlane w grze teksty wykonano perfekcyjnie - nie znalazłem NIC, co mogłoby być podstawą do narzekań. Fonty czytelne i odpowiednio duże, treść przełożona zawodowo, dowcipy przetłumaczono tak, że nadal śmieszą. Co prawda czasem widać coś w rodzaju "Młynarz bierze Pszenica" - ale wynika to ze specyfiki polskiego języka i podczas lokalizacji uniknąć tego raczej nie w sposób.

Po lekturze tego tekstu myślę, że nie będzie was dziwiło, iż polonizację gry wyceniam na mocne 9?

(tOA)

Co to jest?

RTS, w którym bawisz się w budowanie i zdobywanie średniowiecznych zamków. A jeśli uznasz, że nie lubisz wojen, możesz ograniczyć się jedynie do wątków ekonomicznych - rozbudowy infrastruktury, zdobywania autorytetu itd. Do wyboru misje solowe, kampanie, multiplayer, edytor misji. Idea w sumie bardzo ciekawa, szkoda tylko (ale to moje zdanie), że za dużo jest w tej grze elementów RTS-a, a za mało PRAWDZIWEJ strategii. Lecz jak już mówiłem - jest to opinia gracza, który stanowczo przedkłada turówki nad RTS-y, więc fani tegoż mogą mieć akurat odwrotną opinię.

Inne gry utrzymane w podobnych klimatach to Castles, Lords of the Realm.

POLONIZACJA

9

Producent: GoD Games ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Internet:** www.stronghold.com ■ **Wymagania:** P300, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/ME/00 ■ **Akcelerator:** niekonieczny

Plusy: ■ ogólna jakość polonizacji ■ dodatkowe atrakcje w pudełku ■ kartonowe pudełko + pudełko na DVD

Minusy: ■ jeden lektor za wszystkich (mieszkańców zamku) ■ nadmiernie wyeksponowana reklama prezentów na tyle pudełka

INFO

Twierdzę, że Twierdzę spolonizowano bardzo dobrze.

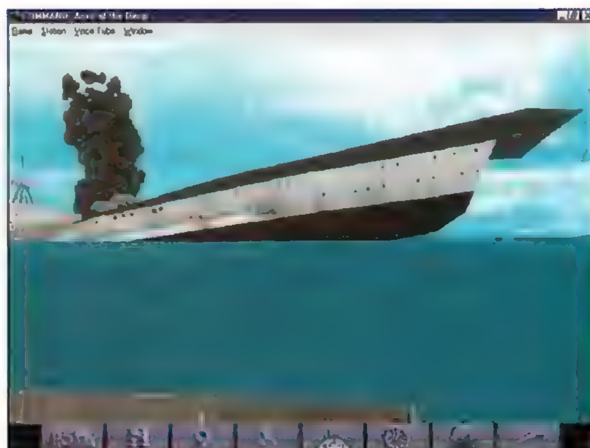
Pepin Krootki

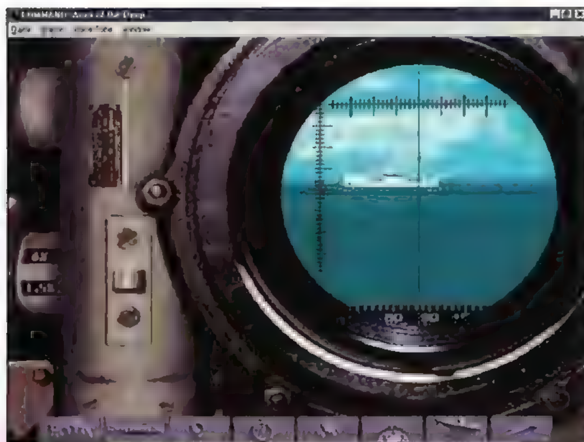
Command: Aces Of The Deep

Podczas II wojny marynarze pływający na U-bootach stanowili żołnierską elitę - najlepszych z najlepszych. Reputacji i prestiżu zazdrościli im nawet piloci. Asów z głębin wyróżniał przywilej noszenia brody (służącym we wszystkich innych rodzajach wojsk regulamin nakazywał się golić) wymuszony oszczędnością słodkiej wody na okręcie.

Próżno wyczekiwałem Silent Hunter II (w chwili gdy piszę te słowa, do redakcji nie dotarła jeszcze finalna wersja). Tymczasem podczas zakupów w supermarkecie moją uwagę zwróciła płyta ze stareńkim Aces Of The Deep. Okazało się, że to dość mocno zmodernizowana wersja "Command". Przy pierwszym Silent Hunter nie mogłem już zdzierżyć ani godziny. A te nowe "Asy" działają pod Windows i to w SVGA! Do tego cena była bardzo przystępna (około 15 zeta)... Czemu nie miałbym spróbować - pomyślałem ("z taką pewną nieśmiałością". Rety - co te reklamy robią z człowieka;))). Przecież gra ta zostawiła mi w pamięci wyjątkowo dobre wspomnienia. Postanowiłem umilić sobie oczekiwanie na SH II.

Przyniosłem, zainstalowałem i... pierwsze rozczarowanie. Nie działa dźwięk. Szybko rozkręcam kompa i montuję pożyczonego od znajomego SoundBlastera 64. Zabieg daje efekty. SB zostaje w slocie, a cieniutka Yamaha ląduje w szufladzie. Niestety, efekty dźwiękowe









dobitnie przypominają o wieku gry. Na pół gwizdka można posłuchać, ale mocniejsze podkręcenie głośności powoduje wyraźny dyskomfort dla uszu. Grafika natomiast wygląda znacznie lepiej niż się spodziewałem. Nie umywa się wprawdzie nawet do najsłabszych dzisiejszych produkcji, ale jak na tak starą grę... Czy ja wiem? Wcale nie jest kiepska. Falujące morze, które było niegdyś nie lada atrakcją, nawet dziś wygląda przyzwoicie. Płaska tekstura z pierwszego Silent Hunter się do niego nie umywa. Szkoda tylko, że brak efektu kołysania się okrętu na falach (tj. mostek zachowuje się jak nieruchoma, zawieszona w powietrzu platforma). Modele okrętów są w pełni trójwymiarowe (znowu rozkładają na łopatki dwuwymiarowe teksturki z pierwszego SH). Wiele satysfakcji sprawia obserwowanie, jak nasze ofiary majestatycznie toną. Moim skromnym zdaniem, efektu tego nie odwzorowano lepiej w żadnym dotychczasowym symulatorze łodzi podwodnej z II wojny. Nasze ofiary prawie nigdy nie toną na równej stępce, często przełamują się, przechylają, odwracają do góry dnem. Jedne statki toną błyskawicznie, inne godzinami pogrążają się w głębinach. Oglądanie tego spektaklu zniszczenia sprawia dużo satysfakcji i sowicie wynagradza godziny spędzone na tropieniu konwoju i zakradaniu się do celu.

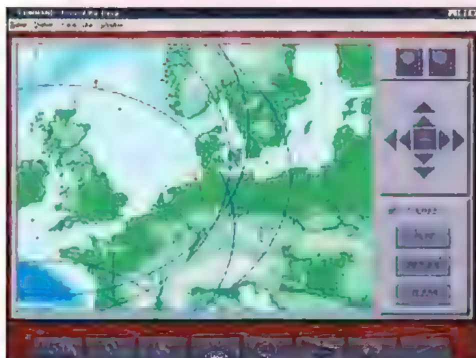
Choć jako całość oprawa graficzna znakomicie wytrzymała próbę czasu, to znalazłoby się kilka akcentów znacznie obniżających końcowe noty. Najgorzej wygląda ląd, który był kiepski już w czasach młodości "Asów". Brak jakichkolwiek poprawek w tej kwestii to niedbalstwo, obok którego nie sposób przejść obojętnie. Uciążliwa jest konieczność zmieniania palety barw na 256 kolorów przed uruchomieniem gry. Jeśli tego nie zrobimy, grafika ma tendencje do zamieniania się w wielobarwną sieczkę.

Pierwsze wersje AotD ukazały się na dyskietkach, w czasach, kiedy napędy CD-ROM znajdowały się wśród "kosmicznych" technologii.



Taki stan rzeczy ma swoje odbicie w niewielkiej ilości modeli statków. Pomimo identycznego wyglądu mają one wprawdzie różne wyporność, ale oglądanie konwoju złożonego z kilku powtarzających się typów okrętów nie wzbudza specjalnych emocji.

Tym, co wynosi grę Sierry ponad Silent Hunter, jest obszar działań. SH, chociaż nowszy, umożliwiał swobodne pływanie jedynie w obrębie wyznaczonego sektora operacyjnego. W "Asach" możemy zaś bez żadnych ograniczeń grasować po całym Atlantyku. W efekcie możemy natknąć się na wroga nie tylko w wyznaczonej strefie działań bojowych, lecz praktycznie przez cały czas żeglugi od momentu wypłynięcia, aż do ponownego zawinięcia do portu. Nie muszę chyba wspominać, że nadaje to



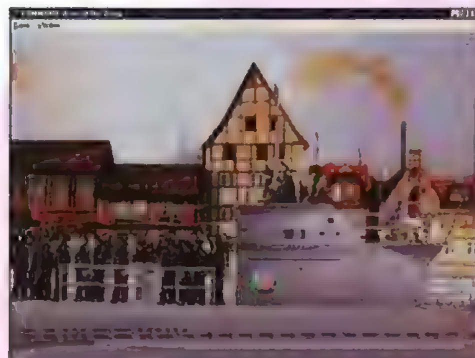


rozgrywce realizmu, bo trzeba troszczyć się o zapasy powietrza, stan baterii, paliwo... Słowem - możemy przez chwilę poczuć, jakim wyzwaniom stawiał czoła dowódca oceanicznej łodzi podwodnej.

W Silent Hunter patrole miały dość schematyczny przebieg, a zagęszczenie statków wroga było w każdym miejscu oceanu praktycznie takie samo. Nienaturalnie często spotykało się duże okręty wojenne (zabieg ten miał zapewne na celu podniesienie atrakcyjności rozgrywki, lecz znacząco obniżał realizm). W AotD te przekłamania nie występują. Żegluga koncentruje się na szlakach łączących najważniejsze porty. Są miejsca oceanu, w których jest większe prawdopodobieństwo natrafienia na konwój czy też samotnych, nie nadążających maruderów (mniam!). Najbardziej kusząca jest możliwość nękania jednego konwoju przez całą drogę do portu przeznaczenia. Klimat działania w wilczym stadzie to jest to, czego brakowało mi w SH. Charakter walk zmienia się w zależności od wybranego okresu wojny. O ile początkowo nietrudno natknąć się na samotny transportowiec, o tyle w '43r. taka łatwa zdobycz jest tylko marzeniem.

Ostra jazda zwykle zaczyna się, gdy rutynowy patrol przerywa nagle zaszyfrowana wiadomość z dowództwa, informująca o położeniu i kursie wykrytego konwoju. Póki co, rozkazy nakazują śledzenie transportu. Dopiero po zmierzchu, gdy zjawią się inne "wilki", nadchodzi pozwolenie na rozpoczęcie ataku.

Czym wersja "Command" różni się od zwykłego, podstawowego AotD? Ano tym, że jest to bardziej strategia, niż symulator. Wykonywanie wielu szczegółowych czynności zrzucono na barki komputera, dzięki czemu możemy skupić się na obmyślaniu taktyki. Załoga zidentyfikuje dla nas napotkany samolot, skieruje okręt na wyznaczoną głębokość, dobierze odpowiednie parametry dla torped... Fakt, że nie można samodzielnie celować, stanowi pewien regres do podstawowej wersji AotD, ale dzięki temu możemy poczuć się jak prawdziwy dowódca. Wybieramy tylko cel i dajemy rozkaz wystrzelenia torpedy. Potem pozostaje już tylko nerwowe zerkanie na stoper i czekanie...

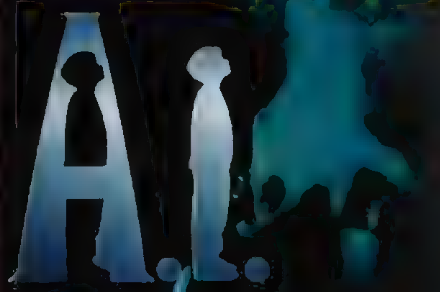


Realizm, choć wysoki, cierpi w wyniku niekonsekwentnego odwzorowania kilku elementów walki. Zdecydowanie zbyt łatwo można zestrzelić samolot. Gdyby tak było w rzeczywistości, U-booty byłyby okrętami przeciwlotniczymi, które Niemcy wysyłaliby do patrolowania Atlantyku i eliminowania alianckiego lotnictwa:))) Bardzo nienaturalnie zachowuje się też eskorta, która gdy nas wykryje, nie rusza nam naprzeciw pełną parą, jak to było naprawdę (w rezultacie można jej przy sprzyjających warunkach uciec i to na najwyższym poziomie trudności!).

Mimo tych niedociągnięć muszę zarekomendować wam AotD jako tytuł, w który warto pograć. Jest to zdecydowanie najgrywalniejszy symulator okrętu podwodnego z okresu II wojny, z jakim się dotychczas zetknąłem (choć to wcale nie znaczy, że najlepszy). Grałem ostatnio w Sub Command i aż się chwyciłem za czuprynę, gdy zorientowałem się, iż w tej nowej grze nie można zarządzać usuwaniem uszkodzeń. Panowie z EA powinni uczyć się od "Asów". Tak naprawdę to w wersji "Command" doskwierały mi tylko problemy z kompresją czasu (gra spowalnia nasz system, bo w przeciwnym wypadku działałaby tak szybko, że w ogóle nie dałoby się grać. Niestety podczas przeskakiwania pomiędzy stacjami bojowymi spowolnienie na chwilę szwankuje i tracimy kilka cennych sekund). Pomijając kilka niedogodności, Command AotD jest naprawdę doskonałą, epokową grą.



LAUREACI KONKURSU



Pytania nie były trudne:

* Film reżyseruje Steven Spielberg

* A.I. to skrót oznaczający Sztuczną Inteligencję.

...A nagrody nader atrakcyjne. Niech żałuje ten, kto nie chciał spróbować swych sił!



Oto laureaci:



- Konsola Gameboy
+ kaseta z filmem sf
+ CD z muzyką z gry
+ zegarek Casio

Ewa Daraż; Przemyśl



- Zegarki Casio
+ kaseta z filmem
+ CD z muzyką

Tomasz Michalsk; Bielsko Biała
Tomasz Sobieraj; Żyrardów

- kaseta z filmem
+ CD z muzyką

Krzysztof Styrbicki; Bydgoszcz
Marcin Stolarski; Wrocław

I nagroda pocieszenia:
kaseta z filmem sf

Bożena Kordowiak; Bydgoszcz

Zwycięzcom gratulujemy!
Reszcie na pocieszenie mówimy że kto nie ma szczęścia w konkursach... ten ma w miłości :).



Michał Łukasiewicz

Przemoc w grach komputerowych jest na porządku dziennym. Bardzo mało takich produktów cechuje się jej brakiem. Nawet w tytułach przeznaczonych dla młodszych graczy, jak chociażby Lion King czy Tarzan, aby osiągnąć cel, należy unicestwić "tych złych". Nikt chyba jednak nie powiedziałby o disneyowskich grach, że naszpikowane są brutalnością. Podane poniżej przykłady kilku gier - tych bardziej brutalnych, niestety ujawniają smutną prawdę: sprzedają się znacznie lepiej od tych, w których poziom przemocy jest znikomy.

Game is brutal

Producenci - chcąc nie chcąc - muszą podporządkować się oczekiwaniom graczy, tworzą zatem produkcje, w których ważniejszy od siły argumentu jest argument siły. Co jakiś czas pojawia się produkt (gra) nieco "mocniejsza" niż zakładano. Takie właśnie programy postaram się w tym artykule przybliżyć. No i jeszcze gwoli wyjaśnienia: nie wykonałem tego zestawienia po to, aby zachęcić czy zniechęcić was do opisywanych gier. Chcę w ten sposób ostrzec tych, którzy są wrażliwi na przemoc, przed pewnymi tytułami, jakie mogą mieć destrukcyjny wpływ na psychikę potencjalnego odbiorcy. Oczywiście jeśli zachowacie umiar, nic złego nie powinno się wydarzyć, ale obym później nie mógł powiedzieć: "a nie mówiłem". :-)

CARMAGEDDON

Max Damage i Die Anna nieźle namieszali w komputerowym światku. Przez pewien czas wrzało w prasie i telewizji na temat gry, którą reprezentują. W niektórych państwach zakazana była nawet sprzedaż tego tytułu. Na całe szczęście nie słyszałem o jakichś większych próbach naśladowania kierowców z Carmageddon w krajach, gdzie był on "dozwolony". I oby nigdy takie wieści do mnie nie dotarły.

Carmageddon byłby normalną ściągłką, gdyby nie jedna rzecz. Czas, przez jaki możemy uczestniczyć w zawodach, jeśli tak to można ująć, jest ograniczony. Istnieje jednak sposób na zwiększenie jego limitu. Jak nietrudno się domyślić, dodatkowy czas zdobywa się za pomoc przechodniom... w dotarciu na tamten świat. Niezbyt to miłe, szczególnie dla samych zainteresowanych, ale takie są realia w Carmageddonie. Nie zabijasz - nie wygrywasz. Na koniec nie muszę chyba dodawać, że jeśli nie jesteś jeszcze pełnoletni, lepiej będzie, gdy twoja wiedza na temat tej giery ograniczy się do teorii. Na praktykę radzę poczekać te kilka lat, których brakuje do osiemnastki.



Franko



Franko znalazł się w tym zestawieniu przez przypadek. Przeglądałem archiwalne numery CDA i na płycie z numeru 02/1998 znalazłem pełną wersję gry. Chwilę w nią pograłem i pewne było, że przy tej okazji nie mogę nie wspomnieć o jednej z najbardziej brutalnych polskich gier.

Franko - the Crazy Revenge, bo tak brzmi tytuł w całości, jest bijatyką 2D. Celem naszego bohatera jest zemszczenie się na bandzie niejakiego Klocka, której członkowie pozbawili życia przyjaciela Franka. Nie myślcie jednak, że nasz bohater jest prawym człowiekiem i chce przy okazji przyczynić się do wzrostu poczucia bezpieczeństwa w naszym kraju. Nic z tych rzeczy. W grze chodzi zaledwie o porachunki gangów, a i sam Franko ma bogatą przeszłość.

Akcję (produktu rodzimej firmy Mirage) osadzono w typowo polskich realiach, choć dotyczą one niższych grup społecznych, czyli mowa tu o dresiarzach, blokersach itp. Grafiki i udźwiękowienia nie warto nawet opisywać, gdyż są one tylko żałosne. W tym przypadku zastosowanie znajduje powiedzenie, że "milczenie jest złotem".

Na potwierdzenie tezy, że w Franko nie powinni pogrywać ludzie słabi psychicznie, cytat z instrukcji:

"(...) firma Mirage oraz jej pracownicy zastrzegają, że nie mogą być pociągnięci do odpowiedzialności za jakiekolwiek wypadki powstałe w bezpośrednim i pośrednim związku z niniejszą grą".

No comments.

QUAKE



Czytałem kiedyś recenzję Carmageddona i tam właśnie znalazłem - pod względem brutalności - porównanie go do Quake'a. Zacząłem się zastanawiać, czy faktycznie te gry nie są do siebie jakoś podobne, i z przykrością muszę stwierdzić, że Quake zawiera równie sporą dozę brutalności.

Brutalność Quake'a przejawia się głównie w rewelacyjnym trybie gry wieloosobowej. Już nazwa "Deathmatch" sugeruje, że należy spodziewać się dużej ilości trupów. Zabawa jest przednia, a z badań prowadzonych przez psychologa Phila Evansa wynika, że partyjka dziennie rozgrywki pokroju Quake dobrze wpływa na układ immunologiczny!

Tryb single player niestety nie jest już tak doskonały. Ot, zwyczajna siekanina w stylu Wolfenstein 3D. Grze towarzyszy niesamowity klimat budowany przez doskonale zaprojektowane mapy oraz wszechobecne półmroki. Efekt jest naprawdę nie z tej ziemi, nawet teraz, gdy od kilku miesięcy na rynku obecny jest, chyba troszkę przeceniany, Max Payne. Quake to klasyk komputerowej rozrywki, ale należy pamiętać, by nie naśladować bohatera gry w "realu".

Pico

Nie jest to żadna poważna produkcja, a tylko freeware'owy pokaz możliwości Flasha. Jeśli kogoś to zainteresuje, ową grę zamieszczono w bonusach w numerze 04/2001.

Pico zdecydowanie nie jest grą przeznaczoną dla młodych odbiorców. Ukazano w niej sceny bardziej brutalne niż w Carmageddonie - miejscami są wręcz makabryczne. Na całe szczęście Flash nie jest tak doskonały, by tworzyć w nim fotorealistyczne animacje...

Akcja gry toczy się w amerykańskiej szkole, gdzie więcej do powiedzenia mają uczniowie niż grono pedagogiczne. Naszym bohaterem jest uczeń takiej właśnie placówki, który - widać - nie pała sympatią do kolegów. :-) Gra, mimo że skrajnie brutalna, nie odbija się na waszym postrzeganiu świata, jeśli po jej ukończeniu szybko zapomnicie o przedstawionych w niej sytuacjach.



GRAND THEFT AUTO



GTA to jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier. Mimo słabiutkiej oprawy audiowizualnej odniosła olbrzymi sukces komercyjny. Najogólniej rzecz ujmując, mamy okazję wcielić się w niej w wyborowego złodzieja samochodów, który jest na liście płac mafii. Tym, co tak oburzało a propos tej produkcji, jest możliwość wykorzystania skradzionego wcześniej auta jako przedmiotu masowej zagłady. Na dodatek za każdego "zlikwidowanego" przechodnia otrzymujemy kolejne punkty, a słynne "szały zabijania" nie pozwalają na zachowanie resztek humanitaryzmu.



Oczywiście kiedy troszkę "przegniemy", nasze nazwisko znajdzie się na policyjnej liście 'Most Wanted', ale od czego warsztaty, w których możemy przemalować pojazd i zmienić tablice, oraz łapówki dla glin? Wszystko jest kwestią kasy, no i o kasę w sumie w tej grze chodzi, bo głównym warunkiem ukończenia poszczególnych etapów jest właśnie zebranie odpowiedniej ilości zielonych na swoim koncie. A do przejścia są trzy miasta, choć zadania zostały w nich rozłożone na dwa rozdziały. Jest to jedyne pocieszenie w momencie, kiedy dowiadujemy się o niemożności zapisywania stanu rozgrywki.

Misji, jakie czekają na nas w grze, jest całkiem sporo, a przy tym nieźle trzeba się natrudzić, by zaliczyć je wszystkie. Szkoda tylko, że w trybie multiplayer nie istnieje opcja współpracy graczy w imię ukończenia wszystkich zadań. Istnieje za to możliwość ścigania się "pajęczarzy" w szalonym Cannonball lub toczenie standardowych Deathmatchy.

MORTAL 4 KOMBAT



Tej serii chyba nikomu nie trzeba przedstawiać. Jeśli ktoś nie spotkał się z grą, z pewnością słyszał o filmie na jej motywach bazującym. Najprościej mówiąc - jest to bijatyka w 3D i w nieco specyficznym ujęciu. Na myśli mam mnóstwo właściwych tylko dla danej postaci ciosów czy combosów, które często są połączeniem sztuki walki z magią. Pojedynek kończy się po upływie określonego czasu bądź, co ma miejsce w zdecydowanej większości przypadków, w razie uśmiercenia jednego z wojowników. Zwycięzca ma prawo do "dobicia" przegranego tzw. fatalitami. Są one zazwyczaj bardzo widowiskowe oraz bardzo... brutalne, i to przez duże "B"!

Co prawda, gra ma fabułę, ale to nie ona jest tu najważniejsza. W produkcjach tego typu liczy się przede wszystkim 'playability' czy - jak kto woli - grywalność. W stosunku do poprzednich części sagi w tej dodano możliwość korzystania z porozrzucanych na arenie przedmiotów (miecze, kusze, czaszki, kamienie), pomocnych w powaleniu wroga na łopatki. Jest to kolejne ciekawe urozmaicenie przebiegu walki, a większe zastrzeżenia można mieć jedynie do rażącej nieproporcjonalności rozlewu krwi w stosunku do postaci wojujących.

KINGPIN



Kingpin - FPP stworzony na bazie engine'u Quake 2 - bez dwóch zdań jeden z najlepszych przedstawicieli tego gatunku. Nie piszę o tym dlatego, że ową grę dołączono do 13 numeru CDA. Takie opinie wyraziło wielu recenzentów z całego globu, więc nie jestem pierwszym, który "zachwyca się" dziełem ludzi z firmy Xatrix.

Kingpin nie bazuje na schemacie "idź naprzód i strzelaj do wszystkiego, co się rusza". Nie oznacza to jednak, że poziom brutalności jest tutaj niski. Wręcz przeciwnie - gdy już kogoś musimy zlikwidować, będzie się to wiązało z oglądaniem niezwykle realistycznie wyglądającego procesu dziurawienia wroga. A jeśli nasz pocisk na torze lotu napotka jego głowę, będziemy świadkami istnej rzeźni.

Wspomniałem, że nie należy strzelać do wszystkiego. Powodem takiego stwierdzenia jest przede wszystkim fakt, że gdy tylko można, warto najpierw pogadać z potencjalnym celem ataku. Często bowiem okazuje się, że dużo lepiej ubić interes z danym delikwentem, niż od razu przejść do opróżnienia magazynku przez wystrzelanie naboi. Powód numer dwa wiąże się z wypowiedziami postaci występujących w grze. Nie będę tutaj przytaczał ich przykładów, ale ogólnie rzecz biorąc - są takie, jakie można usłyszeć późnym wieczorem w ciemnych zakątkach Chicago, a zatem wulgarne. Kingpin jest jedną z nielicznych gier, o których mogę powiedzieć, że cieszę się, iż nikt nie zabrał się za jej spolszczanie.

Dobrą informacją dla fanów Cypress Hill jest to, że to właśnie ten zespół opracował stronę muzyczną gry, a każdy, kto zna tę formację, wie, iż lepszego autora muzyki producenci wybrać nie mogli. Mieszanka wybuchowa.

SOLDIER OF FORTUNE



Kolejna pozycja na mojej liście 'top brutal' i kolejny shooter FPP. Powodem zamieszczenia go tutaj są wręcz nazbyt realistyczne sceny śmierci, które w nim ukazano. Zależnie od miejsca, w jakie pocisk trafi wroga, ten będzie inaczej reagował na postrzał. Nie ma jednak co się dziwić wysokiemu realizmowi, gdyż gra powstała w kooperacji z amerykańskim pismem dla najemników - i to najemnikiem właśnie jest jej główny bohater.

Lokacje, w których przyjdzie nam walczyć, wykonano perfekcyjnie. Co ważne, w grze - podobnie jak w staruszku Duke Nukem 3D - możemy niszczyć praktycznie wszystkie obiekty, takie jak kosze na śmieci, automaty z napojami, okna itd. Bez trudu wczuwamy się w postać najemnika i praktycznie na każdym kroku powinniśmy liczyć się z ewentualnością rychłej śmierci. Żeby dodać realizmu opcja save'owania gry została wykonana dosyć nietypowo, tzn. ilość zapisów, jakie możemy wykonać w obrębie misji, ograniczono - zależnie od poziomu trudności limit save'ów różni się.



Na koniec wielka prośba do wszystkich tych, którzy dzielnie wytrwali do końca tekstu. Jeśli odważycie się zagrać w którąś z opisanych gier, nie bierzcie przykładu z postępowania występujących w niej postaci. To nie najlepsze wzorce do naśladowania...

Od redakcji: autor pominął tu dwie ważne pozycje - tzn. w tym zestawieniu - Postal i Harvester.

Szczególnie ta pierwsza była w swoim czasie głośna, gdyż prezentowana w niej brutalność oraz rodzaj fabuły, w której tak naprawdę najważniejsze było "rzezanie" wszystkiego, co się rusza wokół (patrz epizod z paradą w miasteczku), wzbudziły masę kontrowersji. Dystrybucja gry została zakazana w kilku krajach - ale też na szczęście ona sama szybko przepadła w mrokach niepamięci i nie doczekała się nawet sequela.

Z kolei Harvester należy do gatunku... przygodówek. Niektórym może się wydać dziwne, że gra takiego typu może epatować okrucieństwem... ale jednak. Epizody, w których krew lała się strumieniami czy (acz nieco bluźniercza) scena parodii 'Ostatniej wieczerzy' Leonarda Da Vinci, na długo pozostały w pamięci niektórych członków redakcji.

Zresztą gdy mówimy o przygodówkach, nie można nie wspomnieć o nieco makabrycznej Phantasmagorii. Głównie dlatego, że zrealizowano ją w formie filmu interaktywnego i niektóre sceny wymagały naprawdę zdrowego żołądka (o scenie brutalnego gwałtu chciałoby się nie wspominać). Ogólnie był to brutalny horror, ale tutaj okrucieństwo miało przynajmniej sensowną otoczkę fabularną...

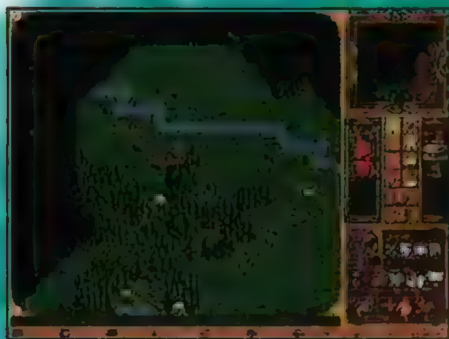
Heroes of Might & Magic

W kolejnej odsłonie naszego kącika wracamy do ostatnich jak dotąd Heroes - trójki i dwóch jej oficjalnych rozszerzeń.

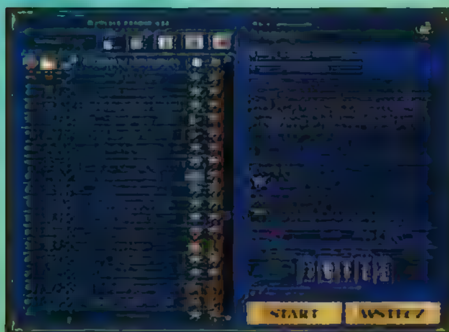
Uragl

Nowy świat: Restoration of Erathia

Księżniczka Katherina, pani ziem Enroth, postanawia odwiedzić swojego ojca rządzącego w Erathii. Erathia jednak nie wygląda tak, jak ją księżniczka pamięta - teraz to martwe ziemie i wymordowani podwładni. Wiedząc, że jej ojciec nie pozwoliłby na to, nie jest zaskoczona wieścią o jego śmierci... Zaskoczeniem jest jednak to, z czym spotyka się podczas próby ponownego zjednoczenia ziem Erathii - opór martwiaków, dowodzonych przez... potężnego liczmistrza, w którym Katherina z przerażeniem rozpoznaje swego ojca!



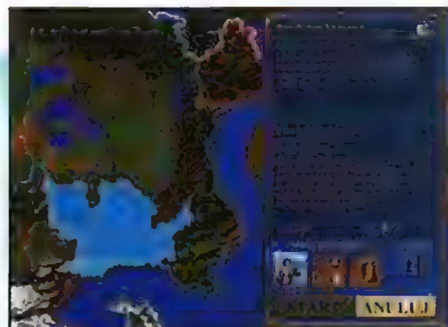
Tak w skrócie wygląda historia ostatniej jak na razie części HoMM. Prócz intrygującej historii przynosi nam ona liczne zwiększające grywalność innowacje. Pierwszą z nich jest oczywiście grafika, dużo bardziej dopieszczona niż w poprzedniej części. Rozdzielczość 800 x 600, 16-bitowa głębia kolorów i znacznie bardziej szczegółowe prerenderowane obiekty na planszy sprawiają, że HoMM3 po prostu musi się podobać. Nie grafika jednak, jak zwykle, jest główną zaletą tej gry - jest nią "miodność". Tę zaś solidnie umocniono: większą liczbą bohaterów, zamków, wrogów, artefaktów, budynków... Mamy też teraz aż osiem fortec do rozbudowania, w każdej z nich czeka na nas siedem odrębnych jednostek, które możemy odpowiednio ulepszyć (zatem, de facto, jest ich po 14). W HoMM3 pojawiło się także sześć kolejnych neutralnych jednostek (żywiołaki i golemy), które możemy zwerbować do swojej armii. Również bohaterowie zostali rozwinięci - znacznie została powiększona liczba ich umiejętności, 64 czary zostały podzielone na cztery szkoły magii, samych zaś artefaktów wpływających na charakterystyki herosów jest 128! Nie dość na tym - postacie mogą teraz podróżować także po podziemiach, podbijając tamtejsze zamki. Za ważną innowację należy uznać również mini questy przynoszące naszej postaci zarówno doświadczenie, jak i magiczne przedmioty w ramach zapłaty. Teren walki został odpowiednio zwiększony, tak by siedem jednostek, które może zwerbować bohater, miało większe możliwości działania. W związku z tym również jednostki latające nie są w stanie związać walką przeciwnika już w pierwszej turze pojedynku. Te zaś, najogólniej, dzięki znacznie poprawionej AI komputera nie są już tak proste jak w poprzednich częściach. Jeśli zaś do tego wszystkiego dodać całkowite (od instrukcji zaczynając, na wszystkich dialogach mówionych kończąc) i zupełnie nie-złe spolszczenie, doskonałą oprawę muzyczną i dźwiękową, aż sześć minikampanii i wiele scenariuszy (oraz możliwość gry do ośmiu osób poprzez Internet, modem, sieć lokalną czy też na jednym komputerze), nie może dziwić fakt, że HoMM3 na zawsze chyba jaśnieć będzie na firmamencie gier strategicznych i w pamięci graczy...



...jeszcze wspanialszy: Armageddon's Blade



Nie minęło wiele czasu od premiery Restoration of Erathia, gdy pojawił się pierwszy oficjalny dodatek doń - Armageddon's Blade. Mamy tutaj kolejne sześć kampanii, 36 scenariuszy, dodatkowo generator map losowych i generator całych kampanii. Zmiany jednak sięgają nie tylko formy, ale i treści gry. Mamy więc kolejnych bohaterów, nowy zamek: Wrota Żywiołów, zrzeszający jednostki mogące przemieszczać się w różnych sferach astralnych, takie jak Driady, Żywiołaki i Feniksy, nowe-stare jednostki neutralne (Chłopi, Niziołki, Strzelcy) i... zdecydowanie przesadzone smoki: Czarodziejskie, Rdzawe, Błękitne i Kryształowe. Oprócz tego w świecie Might & Magic powstało pięć nowych budynków (między innymi Magiczna Uczelnia czy Sprzedawca Artefaktów). I tyle - mało jak na samodzielny tytuł, całkiem sporo jednak, gdy uświadomić sobie, że Armageddon's Blade to jeno dodatek...



...i bardziej mroczny: Shadow of Death

Czyli dopełnienie dwóch poprzednich i zarazem żywy dowód na to, że programiści z New World Computing posiedli cenną umiejętność poprawiania tego, co i tak bardzo dobre. Historia znowu jest niezwykle intrygująca: nasz znajomy martwiak Sandro postawił sobie za cel zdobycie Erathii i kolejnej krainy AvLee. Na przeszkodzie może mu stanąć jedynie czterech bohaterów, którzy wspólnie odtworzą Anielski Sojusz - jedyny artefakt, który może pokonać Sandro. W SoD otrzymujemy siedem nowych kampanii i 38 takich scenariuszy. Najważniejszym novum w ramach dodatku jest jednak możliwość zdobywania nowych przedmiotów i "składania" z nich unikatowych, potężniejszych artefaktów (np. możemy stworzyć z kilku części pancerza kompletną i mocno zwiększającą nasze możliwości zbroję!). I choć w gruncie rzeczy na tym kończą się innowacje w ramach Shadow of Death, to dzięki temu, że wszystkie trzy części znakomicie ze sobą współgrają. Nie można też, nawiasem mówiąc, zapomnieć o tym, że większość doskonałych scenariuszy dostępnych w Sieci (np. Ultima) wymaga i wykorzystuje funkcje wszystkich trzech części Erathii, tak że bez np. SoD nie sposób w nie grać.

Słowem: Heroes of Might & Magic III to klasa sama w sobie. Gra i dodatki powstały w 1999 roku, jednak czas, dla wielu nielitościwy, nie odebrał piękna tej grze i jej światu. Ona nadal potrafi zachwycić, zaskoczyć i... ukraść graczowi kilka tygodni, a nawet miesięcy z życia. Czy można żądać więcej od gier? I jakkolwiek mam nadzieję, że Heroes of Might & Magic IV odpowie nam, że właśnie należy, to Heroes of Might & Magic III wraz z dodatkami na tę chwilę wydaje się idealny.

Ciekawostki

- Oryginalny Heroes of Might&Magic III jest do kupienia w każdym lepszym sklepie za 30 zł. To wiadomość dla tych, którzy wciąż się wahają.
- CD Projekt, oficjalny polski dystrybutor gier 3DO, a w tym NWC, poinformował nas, że tuż przed premierą "czwórki" pojawi się spolszczone demo w wersji single player - czy to nie wspaniała wieść?
- Oficjalna strona 3DO, czyli wszystkich gier z serii Might&Magic, to www.3do.com. Z niej błyskawicznie należy przenieść się na oficjalną stronkę "czwórki" - http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/intro.html) etc.
- Natomiast polskie oficjalne centrum "czwórki" to http://heroes.cdproject.com. Zapraszam wszystkich ciekawych najświeższych i co ważne "po-polskich" doniesień z najnowszego dziecka panów z New World Computing!

FPP Zone

Quake · Unreal · Half-Life · Counter-Strike · Tribes2 · Gore · Venom · ...

blo [fppzone@box43.gnet.pl]

elo!

Dziwny ten swiat, oj, przekomiczny czasem. Niedawno miałem przyjemność oglądać film "100 dziewczyn", w sumie naprawdę zajetentegesowy, ale jedna rzecz w nim mnie zdziwiła. A mianowicie przyjaciel głównego bohatera pogrywa w Daikatanę... na konsoli. Wyszło to w ogóle na konsole? Na N64 miało niby być... hmm, może nawet i było:>. Nieważne. Do zobaczenia na koncercie SlipKnoTa - TO JUŻ PIERWSZEGO LUTEGO! Czyli patrząc kiedy ten numer wyląduje w kioskach, to jak dla was będzie to lada dzień.... oj, chyba następnego FZ nie będzie:).

Return to Castle Wolfenstein

Wolf3D był w pytę. No nie żeby jakiś wciągający że aż strach czy coś z tych rzeczy... ale dla wielu stał się tym "pierwszym". Pierwszym znaczy FPP, w którego mieli przyjemność pozabijać. Khm, co prawda to Doom zdobył o wieeele większą popularność (m.in. dzięki możliwości gry po kablu), aleee... w każdym razie kontynuacja Wolfka musiała powstać. I powstała we współpracy paru firm z nadzorem Id oraz sponsoringiem jakiejś fundacji antynazistowskiej (to ostatnie to chyba nie).



Jakże lubię rozkładać grę "na czynniki pierwsze" i ze szczególną ciekawością wpatrywać się w elementy naprawdę błahe: tak zatem wzrok swój wbiłem, zaraz po uruchomieniu RTCW SP, w menu "podstawowe" tej giery. Patrzę, patrzę - iiii jak nie wrzasnę!!! Toż to przecież menusy zerżnięte z Q3: Team Arena! Na dole guziczki, w tle jakaś trójwymiarowa animacja. Ładne toto, a więc w sumie do ksero przyczepić się nie mogę, głównie z racji tego, iż RTCW o wiele lepiej wykorzystuje "power" tych menu (co widać zwłaszcza w rozgrywce MultiPlayer).

Grafika, broń, muzyka, przeciwnicy, projekt poziomów, prowadzenie fabuły, przerywniki filmowe, dźwięki i inne takie są nieistotne. A więc na dzisiaj to koniec, dziękuje i do przeczytania! Ups, coś mi się pomyliło (z tradycją w nowoczesność?), ale nie odwracając się powracam do "właściwego" tekstu. No i tak, silnik Q3 "daję radę" i to nieźle, zwłaszcza że po DOBRYM skonfigurowaniu można nawet sobie w Wolfa pociąć nawet na nieprzyzwoicie przestarzałym sprzęcie (ale P166-P300 odpadają:). Zamek to ładne, acz nieco monotonne lokacje (ale nie tak jak w oryginalnym W3D, spokojnie... chociaż i tak czasem rzuca się w oczy "ubogość" co poniektórych pomieszczeń/lokacji, jeśli chodzi o teksturki).



[Spoiler]Po przebrnięciu paru "loadingów" zmienia się klima i zamiast faszerować ołowiem pupilków Adolfa, musimy "zadowolić" (ogniem khe, khe) zombiaków, które to tkwiły w glebie z 1K lat czy jakoś tak. A potem znowu totalna zmiana klimatu i lokacji. Niemalże bezboleśna. [/Spoiler]

A jak jesteśmy już przy bólu (red?), to modele i modelki, które nam go zadają, są fikuśnie wykonane, co szczególnie tyczy się tych drugich. Jak pewnego razu spotkałem pewną panią, co po cywilnemu ubrana była, to żem uwierzyć nie mógł. A nie tylko ja - także ziomek, który to razem ze mną zapiszczał w rytmie "Wait and Bleed" Slipknota takie to słowa: "Jaka ona... ładniutka". Niom, chyba ładniej wykonanych kobit to ja nie widział dotąd w FPP-ach. I niech Bozia da, żeby w DNF-ie były podobnej jakości...

Eksterminacja oponentów jest przyjemna. Żelastwa wpakowanego nam w łapy wymieniać nie będę - bo gustowną rozpiskę mieliście miech temu w "oficjalnej" recenzji. Wspomnieć warto, iż tylko niektóre giwery posiadają drugi tryb "strzału". Np. w pistoleciku jest to przymocowanie tłumika, zaś w snajperce najzwyklejszy w świecie zoom. (I który, tak przy okazji psiocząc, nie prezentuje się jakoś... wystrzałowo :P.)

MUZYKA! Postarano się, nie powiem. Motywuje do walki, podnosi na duchu, a także wywołuje uczucie mówiące, iż pogrywamy w naprawdę "kulaśną" pozycję. A same dźwięki w porząsiu, żadnych (no raczej) zastrzeżeń, pretensji, a tylko znak jakości Q:P.

Nim to wszystko zlepię w gpę, muszę wspomnieć o "babolu" giery, który wkurzał mnie nim sama gra ukazała swoje prawdziwe oblicze. Znaczy na screenach już go wypatrzyłem i miałem nadzieję, iż autorzy toto usuną... ale jednak: w czasie zabawy parę razy mamy szansę podziwiać modele czaszki czy też całego szkieletu ludzkiego. Problem w tym, iż jest to IDENTYCZNY szkielet jak ten dobrze nam znany z Q3. I o ile dla osoby niepogrywającej zbyt długo w Q3 nie jest to problem, to dla niektórych może być "rozładowywaczem klimy", kiedy to zagrywa się do nieprzytomności do piątej rano ze słuchawkami na uszach i łzami na policzkach...

Koniec. Tyle, nikt nie przeżył, sam stoję na polu bitwy i wesoło pochrząkuję. Było fajnie? Ano było, chociaż nie aż tak, jak być mogło... w SP za mało akcji w stylu "zabili go i uciekł" czy też jakichś naprawdę wywrotowych pomysłów. Ale i tak wciąga i straszy niekiedy nader przywoicie (...krypta). Jak dla mnie: osiem obrazków dziadka na dziesięć możliwych. A jeśli załapiesz "wkręta", to se dodaj brachu do oceny jeden obrazek, co by potem nie płakać, żem niesprawiedliwy dla produkcji związanych z ID...



STAR TREK CORNER 2

Mycroft

O czym mówię? O wydawnictwach pseudoencyklopedycznych, których nie uświadczysz na naszym rynku. Pozostają zamówienia w zachodnich sklepach sieciowych albo kontrabanda. Ale i ta okazuje się bezsilna, jak pokazały moje krótkie badania (Pirat, na stoliku spis, coś około 1500 pozycji, komenda Policji oddalona o około 150 metrów. Ja: "Dzień dobry, masz może Star Trek Interactive Manual?". On: "Płytki porno ma kolega obok...", no comments). Ale w końcu udało się. Za w miarę niewielką kwotę zamówiłem wreszcie ten tytuł w jednym z niemieckich sklepów internetowych poświęconych s.f. No i fajnie, tylko dlaczego zaistniała sytuacja, w której jest popyt, a nie ma podaży? Polska to jednak dziwny kraj.

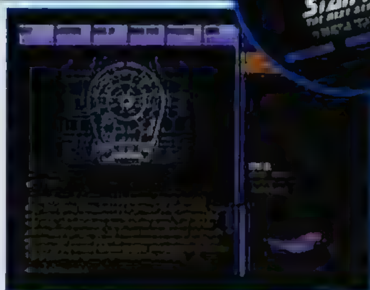
Wróćmy do tematu. Właśnie dziś chciałbym przybliżyć wam program pod tytułem Star Trek TNG: Technical Interactive Manual. Pozycja prawie że encyklopedyczna, jeśli nie zwracać uwagi na fakt, że główny temat programu tak naprawdę nie istnieje... Mowa oczywiście o starszym egzemplarzu USS Enterprise klasy Galaxy - NCC-1701D. No i dobra. Teraz zapytacie, co tak naprawdę może dać taka encyklopedia? Poza tonami tekstu i setkami schematów - w zasadzie nic. Ale trzeba docenić upór i cierpliwość twórców, którzy palcem dół wykopią, i przyjrzeć się bliżej niuansom podanym nam na tacy. A podano naprawdę wiele. Cały statek został dokumentnie opisany - od systemów energetycznych, bojowych, komunikacyjnych czy podtrzymywania życia aż po - za przeproszeniem - system wychodków, czy i tzw. wygódek. Nie zapomniano o niczym, pomijając jedynie przepisy o kolorze obić na fotelach na mostku... :) Ci, którzy mają w planach

Kącik Star Treka im. kapitana Spocka



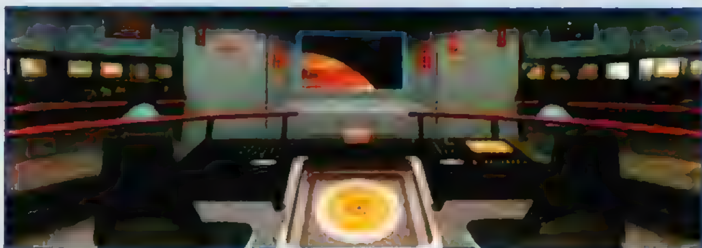
Wirtualna wędrówka coraz bardziej zaczyna przypominać wyścig. Dodatek do Voyagera, Away Team, świeżutkie Dominion Wars, Orion Piratem i wychodzące za kilka chwil Bridge Commander to tylko tytuły z tego roku. I chyba jest to dobra połowa wszystkich gier, które się w ogóle ukazały. Ale jak zwykle istnieje nurt poboczny, czyli tzw. popłuczyny. Dla niektórych tylko zbędne megabajty nikomu niepotrzebnej pracy, a dla pasjonatów dziesiątki stron prawdziwej informacji o Star Treku.











wstąpić w niedalekiej przyszłości do Akademii Gwiezdnej Floty, zapewne ucieszą się z dokładnego opisu WSZYSTKICH procedur rządzących statkiem. Od procedury zbierania danych w przypadku napotkania nieznanej formy życia, po kanony utylizacji śmieci i czyszczenia przewodów z plazmą dochodzących do rdzenia napędu Warp. Dobrze ponad 2500 haseł poukładanych alfabetycznie przysporzy bólu głowy nawet najodporniejszym.

Ale spis treści to nie wszystko, poza setkami tekstów oraz schematów program zawiera tak zwany Guided Tour, czyli interaktywną wycieczkę po statku, gdzie głos dobrze znanego nam komputera, Enterprise'a (a właściwie Majel Barrett - Roddenbery, wdowy po twórcy serialu), wyłoży nam wszelkie zalety statku i poprowadzi za rączkę przez wszystkie najważniejsze miejsca: mostek, maszynownię, lazaret, dok promów, komorę transportową i kilkanaście innych ważnych miejsc, włączając w to kwatery: Picarda, Troi, Worfa, Daty, Rikera i doktor Crusher stworzone w technice podobnej do tej, którą opisałem w poprzednim odcinku - dość powiedzieć, że bez zainstalowanego Quick Time'a się nie obejdzie.

Tak zatem każda kajuta czy pomieszczenie ma kilka artefaktów, przedmiotów czy innych obiektów dokładnie opisanych i skatalogowanych. U Worfa będzie to Bath'leth wiszący na ścianie, a u Picarda jakiś starodawny posążek, który kapitan sam wykopał na odległej planecie. Brak co prawda technicznego rozmachu prezentacji ze względu na wiek programu (Quick Time 2.0 !), ale fanom to chyba nie będzie przeszkadzać... Mimo to podstawą programu pozostaje ogromna ilość tekstu i minimum obrazków. Bez gruntownej znajomości języka angielskiego na pewno się nie obejdzie, z czego powinniście sobie doskonale zdawać w dzisiejszych czasach sprawę. Program można uznać jednak za całkiem udany, co tym bardziej stawia go na półce "Tylko dla fanatyków". Czy to pozycja dla was? Sami zdecydujcie. Jak zapamiętacie choćby 2% z tego, co oferuje program, to możecie się już uważać za ekspertów od spraw Star Treka. Miłego czytania...



Śmiech to zdrowie

Zatem - pośmiejmy się. Z tekstów, które znaleźliśmy dla was w czeluściach Internetu oraz z napisanych przez czytelników CDA, celem rozweselenia innych.

Miłej lektury

Horoskop na nowy rok

Baran
W tym naprawdę już wiosennym tygodniu możesz liczyć na pomyślny układ planet. Oznacza to, że zyskujesz w ostatniej dekadzie marca przewagę nad twymi niedawnymi wrogami. W interesach okres ożywienia, upewnij się, że masz wystarczające zapasy cukru i drożdży.

Byk
Jeśli będziesz się długo zastanawiać nad rozwojem wypadków, możesz zaprzepaścić rzadką szansę. Koniec tygodnia przyniesie istotne i pozytywne rozstrzygnięcia. W domu kilka wesołych wydarzeń - nie przejmuj się zniszczeniami i udawaj, że bawisz się tak samo dobrze jak twoi goście.

Bliźnięta
Jeszcze w marcu ktoś zechce usilnie zasiać w twojej głowie wątpliwości. Nie daj się zwodzić pozorom. Wreszcie uda się osiągnąć to, o czym marzysz już od dawna. Pamiętaj, że to naprawdę nic złego, nawet jeśli niektórzy nazwą cię dewiantem.

Rak
Na początku wiosny ciesz się tym, co masz. Niech cię cieszą własne sukcesy w pracy, a będzie ich w marcu jeszcze sporo. W domu raczej spokojnie. Pod koniec tygodnia obserwuj uważnie niebo i uważaj na spadające stacje orbitalne.

Lew
Jeśli wykorzystasz wiosenną szansę daną przez los, możesz sporo zyskać. Ktoś, kogo od dawna nie darzysz sympatią, zechce zdyskredytować cię w oczach innych. Ty jednak masz w garści mocne argumenty na swoją obronę, a wyrok dostaniesz w zawieszeniu.

Panna
Nadchodzi tydzień, który będzie wydawał ci się bardzo długi. Znajdziesz w nim sporo atrakcji, przeżyć i drobnych zadrażnień. Będziesz mieć zapewniony stały poziom wiosennej energii życiowej - kup dużo soków, parę słoików ogórków oraz kefir i tabletki przeciwbólowe na następny dzień.

Waga
W domu nie da się niestety uniknąć drobnych, rodzinnych konfliktów. To również wpływ niezbyt pomyślnego układu planet. Przed tobą czas walki i ścierania się punktów widzenia. W marcu w pracy sporo oczekiwanych zmian. Zawczasu zarejestruj się w pośredniaku.

Skorpion
Sytuacja w domu będzie wymagała od ciebie sporego poczucia odpowiedzialności. Na początku wiosny masz wreszcie szansę poradzić sobie z nowym zadaniem. Powściągnij nieco swoją nadmierną szczerość. Zeszłoroczna przygoda zaowocowała - będziesz ojcem, choć jeszcze o tym nie wiesz.

Strzelec
W najbliższych dniach musisz cofnąć się w przeszłość, żeby dokładnie zrozumieć sytuację, w której się obecnie znajdujesz. Dotarcie do źródła wydarzeń pozwoli ci znaleźć przyczynę problemu. Nie zapominaj o tym, że druty na szczycie muru są pod napięciem.



Koziorożec
Wiosenne problemy w sferze uczuciowej nie wynikają z twojego postępowania, lecz są skutkiem skomplikowanego układu, w jakim się znajdujesz. Zdecyduj się na jedną partnerkę, pozostałe puść na wiosenny wypas na halach.

Wodnik
Jeśli nie poradzisz sobie z kłopotem, który cię trapi od początku marca, możesz spokojnie udać się do kolegi. Za zaufanie odpłaci on zaangażowaniem w twój problem. Musisz racjonalnie rozłożyć siły, by podołać wszystkim obowiązkom. Pamiętaj o prezerwatywach.

Ryby
Na początku wiosny nie zrażą cię trudne chwile. Udowodnisz, że możesz znieść znacznie więcej, czym wprawisz w zdziwienie grono bliskich ci osób. Staraj się jednak nie przekraczać zabójczej dawki promili.

Koniec e-świata?

...a na drzewach, zamiast liści, będą wisieć programiści...
...a na słupach obok torów zatkną głowy administratorów...
...a na półkach, obok serów, będą wisieć łby userów...
...a na stosach, miast kacerzy, będą smażyć się hakerzy!

Informatycy

Imprezka. Kilku informatyków jak zwykle gada o komputerach, o sofcie, dyskach itp. Nagle jeden stwierdza, że to jest już nudne i mówi:
- Panowie. Czy my musimy zawsze o kompach? Może pogadajmy trochę o czymś innym. Np. o d***....

Chwila konsternacji. W końcu jeden odzywa się z wahaniem:
- Hmm... Mój komputer ostatnio jest do d***...

Informatyk poszedł z synem do ZOO. Stanęli przed klatką z pingwinami. Informatyk objaśnia:
- A tu widzisz, synku, żyjące na Antarktydzie linuksy.

Akcja odwetowa

W obecnej sytuacji, kiedy Polska - nowy wszak i potrzebujący mocnego wejścia członek NATO - zastanawia się nad możliwą pomocą w zapowiadającej się kampanii przeciwko światowemu terroryzmowi, pozwoliliśmy sobie zaproponować działania, które mogą dać dwa efekty. Po pierwsze - wkład w zwalczanie wrogów sojuszu, po drugie - wymierne korzyści dla kraju. Oto one.

1. Wysłać do Afganistanu wszystkie samoloty Iskra i MiG-21.

- po pierwsze - zmasowany atak samobójców w tych jakże często spadających maszynach spowoduje dużo zniszczeń i zamęt w Afganistanie. (Będzie też rewanżem za WTC na zasadzie "oko za oko".);
- po drugie - USA na pewno odwdzięczy się Polsce, oddając nam ekwiwalent w postaci samolotów (a starszych od Iskier i MiG-ów to oni nie mają).

2. Wysłać - wspólnie z Ukrainą i Litwą - oddziały złożone z kierowców TIR-ów, razem z ich wspaniałymi maszynami.

Makiawelistycznym elementem tego posunięcia byłaby oficjalna informacja o "pomocy humanitarnej", jaką wiozą owe TIR-y. Wkrótce większość Talibów zginęłaby w wypadkach na drogach. My dzięki temu mielibyśmy bezpieczniejsze drogi.

3. Wysłać (karnie) złodziei samochodów z Warszawy.

Byłby to prawdziwy "blitzkrieg", gdyż w Afganistanie jest aż 7 samochodów (w tym jeden uszkodzony - jak donosi wywiad pakistański). Jednak po przebranżowieniu mogliby kraść wielbłądy (metoda na koło: "TE, TALIB! TWÓJ WIELBŁĄD UTYKA!", lub na stłuczkę). To by zmniejszyło ilość kradzieży w Warszawie, a Polska stałaby się światowym potentatem w hodowli wielbłądów.

Quakebabcia

Kiedy byłem rok temu w Kopenhadze na wakacjach, zrobiłem sobie "oblot" wszystkich miejsc związanych ze sprzętem i softem (skrzywienie zawodowe :-). Zajrzałem też do paru kafejek internetowo-multiplayerowych :-) a w jednej zabawiłem nawet kilka godzin. W pewnym momencie wchodzi jakaś babcia z tobołkiem zakupów, na oko 70 lat, myślę sobie - pewnie do pralni obok, niedowidzi babunia, tylko patrzeć jak podejdzie do któregoś monitora i będzie próbowała do niego pranie włożyć. :-) Babcia, owszem, podeszła najpierw do kantorka, zapłaciła za godzinkę, siadła obok mnie, okularki na nos, Quake na Necie i heja! Ludzie, jak ona wymiatała! Naj

piękniejsze rocket jumpy, jakie widziałem, były w jej wykonaniu... Potem zamieniłem z nią parę słów - wnuczek pokazał jej Quake'a, spodobało jej się, zakupiła sobie po jakimś czasie własną maszynę i zaczęła młócić. :-)) Ale mówiła, że wnuczek za cholerę nie chce z nią grać po kablu, bo dostaje koncertowo w..., za to napuszcza na nią swoich kumpli - frajerów, którym mówi, cytuję:

"Moja babcia gra w Quake'a lepiej niż ty.". :-)))))))

Przepis Postępowania z Podejrzanymi Przesyłkami [PPPP]

Niniejszy przepis dotyczy Podejrzanych Przesyłek Dostarczanych Przez Posłańca (zwanych dalej PPDPP), jak również Podejrzanych Przesyłek Dostarczanych Przez Pocztę (zwanych dalej PPDPP).

I. Identyfikacja Podejrzanych Przesyłek

1. Podejrzane Przesyłki Dostarczane Przez Posłańca

Poprawna identyfikacja PPDPP sprowadza się do identyfikacji Podejrzanego Posłańca (PP). Identyfikacja PP jest trudna, ponieważ stara się on jak najmniej rzucać w oczy. Istnieje jednak kilka drobnych charakterystycznych szczegółów, które wnikliwy obserwator na pewno zauważy:

- turban lub podobne nakrycie głowy;
- długa czarna broda;
- fanatyczne spojrzenie;
- znaczek ze zdjęciem ben Ladena w klapie;
- łamana polszczyzna;
- kieszonkowa edycja Koranu, wystająca z tylnej kieszeni spodni;
- używanie zwrotów 'inszallah' i 'Allah-akbar' w miejsce tradycyjnych polskich przerywników na literę "k".

2. Podejrzane Przesyłki Dostarczane Przez Pocztę

Identyfikacja PPDPP jest dużo trudniejsza. Kilka drobnych szczegółów naprowadzi nas jednak na właściwy trop:

- adres zwrotny napisany arabskimi 'robaczkami';
- znaczek i stempel pocztowy z Afganistanu, Iraku lub Arabii Saudyjskiej,
- logo Al-Khaidy na kopercie;
- podpis ben Ladena pod listem.

II. Postępowanie z Podejrzanymi Przesyłkami

Podejrzaną Przesyłkę należy otworzyć w celu inspekcji zawartości. Jeśli przesyłka zawiera Podejrzany Biały Proszek, należy dokonać organoleptycznego (przy wykorzystaniu zmysłu smaku) testu, aby wykluczyć takie możliwości, że jest to budyń, zupa w proszku, sól albo proszek do zębów.

Następnie należy dokonać identyfikacji wąglika. W tym pomocna będzie lupa filatelistyczna. Wąglik jest mały, czarny, ma kaprawe, chytre oczka, złośliwy wyraz mordy i czapkę arafatkę na głowie. Zidentyfikowany wąglik należy unieszkodliwić przy użyciu packi na muchy zgodnej z Polską Normą (z braku packi można posłużyć się dokumentacją do MS Windows). Należy zadbać o to, by nie zabić wąglika, a jedynie go ogłuszyć.

Po unieszkodliwieniu należy przy użyciu pensety przenieść go do sterylnego i hermetycznego opakowania i wysłać do Stanów Zjednoczonych, gdzie zostanie sprawiedliwie osądzony i skazany.

Ze szkolnych zeszytów

Skowronek to taki ptak, który wisi w powietrzu i drze mordę.
Australopitek - to nasz wujek z linii bocznej.
Wieloryb jest ssakiem, bo jego młode ssie tran z piersi matki.
Małże zdobywają pokarm przez flirtowanie.
A kiedy człowiek się urżnie, to białe ciałka krwi go bronią.
Słowik samiczka znosiła jajka, bo samiec nie chciał jej pomagać.
Stare i młode małpy są bardzo zestarzałe.
Nic w przyrodzie nie ginie, np. jedne ptaki odlatują, a drugie przylatują.
W zimie niektóre ptaki odlatują, a niektóre wzdychają.
Ptaki latające mają mocno usztywnione łydki w ogonie.
Oko składa się z siatkówki i koszykówki.
Mamy dwa typy oddychania: mężczyźni oddychają brzuchem, a kobiety piersiami.
Goryl jest bardzo nieprzystojny z budowy zewnętrznej.
Szympansy mają ogon, który jest przystosowany do skakania z jednej gałęzi na drugą.
Produkty przemiany materii wydzielamy przez płuca pod postacią CO_2, wody i moczu.

Jak zarobić na rolniczej blokadzie?

Załóżmy, że jesteś właścicielem przydrożnego grilla. Starasz się, jak możesz. Galanto wymalowałeś budę w zielone grochy i biedronki, zrobiłeś nowy szyld - GRYL "REGJONALNY" ZAPRASZA MIŁYCH KONSUMNTUF - SMACZNEGO, założyłeś nowe ceraty na stoliki, wyheblowałeś ławki, żeby drzazgi nie właziły gościom w tyłek, wygrabiłeś papiery z okolicznego zagajnika. Mimo twoich starań i bogatego menu (kiełbaski regionalne z grilla, stek regionalny z grilla, hotdogi regionalne z grilla, kaczka po pekińsku regionalna z grilla, pizza regionalna z grilla, spaghetti regionalne z grilla) interes nie idzie dobrze. Dlaczego? Odpowiedź brzmi: jest zima, ludzie jeżdżą ogrzewanymi samochodami, nie chce im się zatrzymywać i wysiadać, żeby paprać się tłustą kiełbasą. Twoje dochody dramatycznie spadają. Co robić, aby zwiększyć obroty? Recepta jest prosta.

Należy we wsi pożyczyć bronę albo dwie (zimą i tak rdzewieją w obejściach), skombinować kilkadziesiąt opon (znajdziesz je zazwyczaj wkopane w ziemię na obrzeżu lokalnego stadionu), uszyć flagi narodowe (czerwonym do dołu) oraz wejść w komitywę z okolicznymi chłopami. Chłopstwo znudzone zimowym nieróbstwem z ochotą przyłączy się do twojej akcji, wypożyczając ci sprzęt niezbędny do blokady oraz licznie stawiając się na miejscu rozrywki. Po tych przygotowaniach organizujesz blokadę. Potrzebny będzie ciągnik z flagą zatkniętą w komin, brony i opony ułożone w estetyczne wzory, beczkowóz z gnojowicą dla podkreślenia dramatyzmu sytuacji.

Zamykasz blokadę. Po chwili ustawi się koło twojego grilla długa kolejka samochodów. W tym momencie szalenie istotne jest prawidłowe przygotowanie logistyczne. Po pierwsze, już po kilku godzinach mogą skończyć ci się zapasy kiełbasy. Koniecznie należy zawczasu zorganizować większy magazyn i zapewnić rytmiczne dostawy z lokalnej masarni. To automatycznie zwiększy skup żywca wieprzowego po coraz wyższej cenie, co obiecałeś chłopom jako nagrodę za pomoc. Większa ilość klientów to również konieczność zorganizowania zaplecza sanitarnego (latryna 2 zł od, hm... głowy) i parkingu (4 zł od samochodu). Ponieważ potrzebujesz ludzi do pomocy w charakterze obsługi grilla, babci klozetowej, parkingowego - automatycznie zmalejе bezrobocie w regionie, za co być może otrzymasz nagrodę od ministra pracy. Niezbędne okaże się zorganizowanie bazy noclegowej u okolicznych chłopów, co przyczyni się do rozwoju agroturystyki w regionie i dalszego zwiększenia spożycia mięsa wieprzowego i mleka. Konieczne będą także układy z policją, która będzie od czasu do czasu na sygnale konwojowała przez blokadę wybrane pojazdy (50 zł od pojazdu lub ryczałtem - 300 zł od otwarcia blokady). Dzielisz się z policjantami po połowie, dorzucając im porcję kiełbasek regionalnych. Ważne jest też zorganizowanie sieci agentów terenowych, którzy za opłatą 10 zł podejmą się przeprowadzić pojazdy poza blokadą przez polną drogę za wsią. To pozwala prosperować lokalnemu warsztatowi samochodowemu, pozyskującemu części zamienne z pojazdów, które rozbiły się na polnej drodze za wsią. Warsztat powinien ci odpalić przynajmniej 20% doli.

Wzdłuż drogi z reguły rozkładają kramy Ruscy i Wietnamcy. Ci płacą haracz ryczałtem - od powierzchni kramu. Pilnują tego zorganizowani przez ciebie ochroniarze. Musisz też pamiętać o zapotrzebowaniu na inne usługi. Kierowcy TIR-ów stojących w korku mają prawo do rozrywki. Należy zorganizować w regulaminych odstępach stoliki do gry w trzy karty i namioty z dziewczętami. Nocą działanie rozpoczynają grupy ds. pozyskiwania mienia z ciężarówek. Towar upłynnia się Ruskim, Wietnamcom i okolicznym chłopom albo magazynuje się (cel magazynowania zostanie wyjaśniony poniżej).

Największą sztuką jest jak najdłuższe utrzymanie blokady - w tym celu należy wysuwać dowolne postulaty wobec władz lokalnych lub rządu (ważne, aby były nie do spełnienia - np. żądanie rozmowy w cztery oczy ze Stevie Wonderem lub z Elvisem Presleyem po polsku) oraz co chwila umawiać się i wycofywać z rozmów z powodu nieobecności ekipy TV z Górnej Wolty. To zapewni okres nieprzerwanej prosperity i pozwoli przekształcić region w obszar o dynamicznym wzroście gospodarczym.

Oczywiście bardzo szybko znajdują się naśladowcy, a twój pomysł może przerodzić się w wielki ruch o zasięgu ogólnokrajowym. Nie jest to objaw szkodliwy, ale należy bardzo uważnie kontrolować rozprzestrzenianie się zjawiska, by w odpowiednim momencie zmienić branżę, gdyż po sprzedaniu całej wieprzowiny, krów, mleka i płodów rolnych (musisz koniecznie skupić i zmagazynować wszystkie buraki) twoi sprzymierzeńcy, czyli chłopi, staną się silną i zamożną grupą konsumencką. Po znudzeniu się blokadami, które zresztą prędzej czy później znikną z dróg, chłopi będą poszukiwali sprzętu RTV i AGD, komputerów, odzieży, używek, kosmetyków, artykułów luksusowych, usług i rozrywki. To wszystko powinieneś im zapewnić, korzystając z zapasów poczynionych w czasie blokad. Należy czym prędzej zorganizować regionalną sieć hurtowni, sklepów, kantorów, salonów masażu, wypożyczalni kaset wideo, salonów bingo, kin, teatrów... hm... sorry, zagalopowałem się.

Po wypompowaniu całości gotówki z rynku uruchamiasz sieć lombardów, do których chłopstwo będzie znosić dopiero co zakupiony sprzęt RTV i AGD oraz inne ruchomości, aby pożyczyć pieniądze na przeżycie przednówka. Udzielasz pożyczek na lichwiarskie procenty albo proponujesz pożyczki pieniędzy pod zastaw gruntów i zabudowań gospodarczych. W tym momencie jest ważne, aby była już czynna sieć sklepów z tanim alkoholem, który pomoże chłopstwu przeżyć przednówek. Produkcja bimbru buraczanego ze skupionych uprzednio buraków pozwoli ci zapewnić rytmiczne dostawy do sklepów alkoholowych oraz szybko odzyskać gotówkę pożyczoną chłopom przez lombardy na przeżycie przednówka.

Po sprzedaniu zapasów bimbru pakujesz sprzęt RTV i AGD, sprzedajesz zagranicznym inwestorom grill, parking, latryny, sieć handlowo-usługową, lombardy, sklepy z alkoholem i resztę obiektów. Zostaną one wkrótce zniszczone i spalone przez ruchawkę głodującego chłopstwa. Należące również do ciebie, na mocy umów lombardowych, gospodarstwa rolne sprzedajesz za wyśrubowane ceny - pod budowę autostrady, gazociągu i elektrowni atomowej, po czym przenosisz się na wybrzeże. Tam za zdobyty majątek kupujesz tankowiec, który zatapiasz u wejścia do Zatoki Gdańskiej i wraz z okolicznymi rybakami organizujesz blokadę portów...

Szukamy 30 rzeźników do rozbioru świń z niemieckimi papierami

Qualis

KAMELEON FETYSZYSTA



"I stworzył Pan GUI na podobieństwo swoje, potem wyjął z GUI żebro i stworzył Użytkownika. I widział Pan, iż GUI jest dobre, a Użytkownik staje się jego odbiciem. Zaś siódmego dnia Pan zaczął zastanawiać się, czy nie skasować Użytkownika, bowiem po cóż mu w Raju dwie odmiany tego samego GUI?". (Qualis: 4,10)

Widz eliśc e może Windows XP? Ciekawa w n m wydała mi się szczególnie jedna koncepcja, która tak naprawdę sięga swoimi korzeniami głębok'ch lat 80. Panował wtedy DOS, na rynek wchodziły Atari ST i Amiga. Przeróżne komputery 8-bitowe miały się bardzo dobrze. A snobistyczne Mac i straszyły ceną oraz nazistowskim GUI. Zanim opowiem o owej zastanaw ającej koncepcji, naszkicuje pewne tło. Lata 80., jeżeli 'dz e o komputery, charakteryzuje niesamowita różnorodność. Firmę można było prowadzić za pomocą PC, Apple 2 czy Atari ST. W gry zaś dało się pogrywać dosłownie na wszystkim, co tylko dawało podłączyć się do telewizora. Użytkownik radośnie poruszał się wśród tej masy sprzętu, oprogramowania, marek firm, akcesoriów, systemów operacyjnych. Ziała bowiem przepaść pomiędzy poważnym, garniturkowym rynkiem, nazwijmy go - korporacyjnym, a szaleństwem domowych maleństw. PC miał być komputerem domowym Atari ST i Amiga tak samo. Chaos sprzętowy wydawał się nieunik-nionym i naturalnym stanem rzeczy. Trudno pow'edzieć, kiedy to wszystko się załamało. Pieniądze korporacyjnych garniturków czy może lepiej, pieniądze, jakie można było zarobić na sprzedaży programów dla firm, przekroczyły jakaś umowną masę krytyczną i nagle unifikacja stała s'ę ciałem. Dobrym przykładem może być brytyjska firma Apricot która sprzedawała kiedyś własne komputery wraz z oprogramowaniem, szkleniem i tak dalej. Firma padła, bowiem jej komputery (jeszcze nie programy!) były niekompatybilne z DOS-em. Zaczęła liczyć się biurowa świadomość wymienialności danych, powszechności oprogramowania, słowem zwykłej swojskości, którą daje się łatwiej przeliczyć na gotówkę niźli egzotyczną ekstrawagancję. Windows opracowano nie tyle dla łatwośc' obsługi, ecz głównie dla unifikacji obsługi aplikacji. Atut ten wcześniej wygrywał Macintosh, lecz komputer ten z powodu swojej .oka nej egzotyki (brak wewnętrznej konkurencji podrażał jego cenę, a monopol producenta sprzętu nie budz't zaufania) nie przyjął się na masowym, biurowym rynku do dziś Kolejne mutacje Windows ugruntowały identyczne GUI dla przeróżnych programów, skracając znacząco koszty szkolenia pracowników pomyłki przeróżnych "Pań Baś" formatujących dyski zamiast akapitów i tak dalej. Jak znormalizowane biurka wprowadzają kon eczny ład myślowy w pomieszczen'a b urowe tak standardowe GUI nie rozprasza pracowników głup mi myślami.

Siłą rzeczy znikła cała egzotyka sprzętowo-programowa. Pamiętacie może jeszcze programy pod DOS-a? Każdy z nich wyglądał inaczej, używał innych kolorów, posiadał inny rozkład menu - słowem - panowała czysta dowolność. Chaos. Ale podobnie jak przekrzywiony krawat na garniturku jest wręcz obrazą dla niego, tak dowolność w świecie biur jest szalenie nieefektywna jest czymś w rodzaju policzka. Komputer, kiedy chciał stać się poważnym narzędz em, musiał zrzucić papuzią maskę. Praca wymaga sprawności so idności i gwarancji zwrotu kosztów Zwłaszcza koszty są ważne. Kupując nowy arkusz kalkulacyjny, urzędas nie chce wydawać dodatkowych pieniędzy na kolejne szkolen'e. Dobrze by było, gdyby arkusz obsługiwało się tak samo jak procesor tekstu. Szare kolory sprzyjają pracy, ikonki nie mogą rozpraszać; a ergonomia systemu powinna sprzyjać minimalizacji czynności przy maksymalizacji efektów. Garniturki zafalowały z aprobatą, białe kołnierzyki zaklaskały. Praca poszła raźniej. Biura i korporacje zapełniły się standardowym GUI. Palce pracowicie szumiały nad klawiaturami. Minęło trochę czasu. Praca zdążyła zjeść tyle życia użytkownikom, iż zaczęła wychodzić im uszami. Pracownik, wracając do domu, gapiąc się na puste ściany swojego życia, wpadał powoli w szaleństwo depresji. Chciał być inny, inny niż wszystko, chciał mieć inne GUI chciał zamienić siebie samego na coś... coś innego. Gdyby tak można było zmienić skórę...

I tutaj powoli dochodzimy do zastanawiającej cechy Windows XP. Zagadką biurową można nazwać skóry w XP, bowiem właśnie ta "nowa" koncepcja wydaje mi się zastanawiająca. Indywidualny wygląd? Możliwość decydowania czy Word będzie w zielone ciapki, różowe krówki czy gołe panienki (lub gołych panów)?! Sami przyznajcie, czyż nie brzmi to szalenie? Być może tzw. mityczny "domowy" użytkownik cieszy się z tej zmiany (wystarczy zresztą przeczytać dowolny preview XP - zawsze, ale to zawsze pojawia się jako 'cenna zaleta" - skóry). Ale właśnie na mitycznym domowym użytkowniku wspiera s ę częściowo siła masowej unif kacji. Domowy użytkownik nie jest przec eż wyspą - ma pracę, być może biurową, być może li tylko wymagającą wklepania raz na tydzień paru słów w edytor. Jeżeli przyzwyczai s ę go do standardowego GUI w domu, w biurze tym bardziej nie będzie miał problemów. Spadają koszty, wzrasta swojskość i zaufanie do systemu. Skąd zatem w ogóle wziął się ten szalony pomysł ze skórami?

Jedno słowo 'wiara". Kiedy twoje WC zajmuje ci pół życia, jak e byś chciał mieć? Taki zwykły, szaro-beżowy dolnopłuk czy też lśniący głęboką czernią, podkreślony jadowicie czerwoną spłuczką, z głębokim systemem h per-super-turbo-dopalania?! Kiedy wydasz się sobie bardziej oryginalny? Czy wtedy, kiedy sikasz do zwykłego WC czy do takiego z ba'erami? Odpowiedź jest właśnie kwestią "wiary". Jeżel' dokonam pewnych rytuałów (zakupię czarne WC) stanę się tym, co te rytuały gwarantują (moje WC jest oryginalne, czyż zatem ja mogę być inny?). Dawnej nazywano takie coś fetyszyzmem. Np. na Bora Bora fetysz w postaci kawału drewnianego kloca u pasa gwarantował użytkownikowi naprawdę imponującą potencję. A co może gwarantować Word z żółte kaczuszki? Nie wiem, co prawda, jak to się ma do potencji, lecz indywidualna skóra jest fetyszem indywidualności W biurze, w domu, w świecie zrobionym z podobnym klocków, każda ciapka, każda kropka wyróżniająca nasze klocki od innych staje się cenna, pożądana, staje się tym, czym chcemy być Czyż nie sposób nazwać tego inaczej niż właśnie wiarą?

Pożądanie indywidualności widać najbardziej tam, gdzie z definicji jest ona zabijana. Biuro na przykład. Patologiczne biuro, w którym użytkownik spędza pół życia pracując, plotkując, spółkując, romansując. Czujecie, czym w takim konekście może się stać Word w żółte kaczuszki? Komunikat - jestem inny/inna, nie jestem sprzętem, jestem interesu'ąca - 'he,. może pogadamy o tym?". I jednocześnie, stworzy to jeszcze głębszy kamuflaż do braku wszelkiej indyw.dualności. Głębszy, a więc gorszy i bardziej podstępny. Bowiem, jeżeli wszyscy jesteśmy tacy sami, a nasze GUI jest identyczne, no to cóż, moja łopata służy do kopania, nie jest mną, a ja nie muszę się przejmować, że twoja łopata jest taka sama. Skończę swoją pracę, rzucę ją w cholerę i zajmę się tym, co lubię robić w życiu. Nie przyznaję mojemu miejscu pracy aż takiej wartości, aby czuć potrzebę jego indywidualizacji. Kiedy zaś tak się dzieje, być może znaczy to, iż nic nie mam poza pracą, a chcę, czuję, pragnę być kimś "n e-takim-samym-jak-inni'. I Word w żółte kaczuszki zaspokaja to pragnienie. I cóż z tego, iż zmieniam poprzednią nieistotność mojego pracowniczego GUI na teraźnie szą, pustą manifestację mojej osobowości - tym bardziej pustą, im powszechnie szy staje się ten sposób. Mimo iż staję się inny niż wszyscy, tym bardziej ginę w tłumie "takich-samych", zrobionych tylko na " naczej" w ten sam sposób, a zatem tak naprawdę identycznych.

Smutne w tym n'e są same skóry bo przecież one nie są winne, lecz owo podskórne pragnienie indywidualizacji, tworzonej za pomocą standardowych środków. ndyw'dualizacja na zawołanie, indywidualizac'a w z góry wytyczonych granicach. Dziwaczny smak ona posiada. Jednocześnie jest to znak jak głęboko wszedł komputer w ludzkie życie. DOS był chaosem, bo tak wynikało z jego technikalii. Nowe GUI (w tym i to, co potrafi Linux, Windows-Blinds, LiteStep i tak dalej), stając się drugim "ja" użytkownika, tworzone jest z wyboru, z wiary, z zadowolenia, z chęci odróżnienie się czy wreszcie z rozpaczliwego pragnienia innosci (jak Word w żółte kaczuszki). Tak jak jeden wielki fetysz - uosabiający wiarę użytkownika w jego niepowtarzalne GUI. Fetysz mający za zadania pokonać własną, odczuwaną boleśnie miałkość, poczucie bezsensu, samotności. Na wyspach Polinezji tubylcy budowali samoloty z bambusa oraz linie telefoniczne z lian, oczekując, że erzace sprzętu z innej cywilizacji będą tak samo skuteczne jak one same. Nazywa to się kultem cargo. Dziś biurowo-korporacyjnie-garniturkowo-zaakceptowane "indywidualne" GUI wyraża szczerą wiarę, 'ż da się zrobić z przeciętnych, zwykłych rzeczy - całkiem nowe, inne, atrakcyjne, błyszczące i seksowne. A wraz z nimi powstanie całkiem nowy, 'nny, atrakcyjny, błyszczący i seksowny użytkownik.

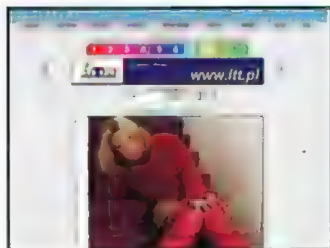
Jak cię widzą, tak cię...

Action net

Bakterria

Ostatnimi czasy, wzorem Zachodu, polski Net zaroił się całą masą serwisów dających nam możliwość skonfrontowania swego wyglądu z innymi ludźmi. O tym, czy wzbijemy się na szczyt piękności, czy wręcz przeciwnie, zadecydować może każdy odwiedzający takową stronę. Tym razem jednak role się zamieniają i to nie nas, ale MY będziemy oceniać...

www.fotka.pl



"Fotka" jest najpopularniejszą witryną tego typu w naszym kraju. Strona jest przejrzysta, cechuje ją umiejętnie dobrana grafika, która zachowując swój oryginalny styl nie wybija się ponad treść oraz - co przy konieczności częstego odświeżania jest elementem niezwykle ważnym - całkiem szybko się ładuje.

Zdjęcie w serwisie może zamieścić każdy chętny, niezależnie od wieku. Za maksymalną wielkość naszej publikacji przyjęto 100 KB. Powinno zadowolić to zarówno prezentujących się, jak i oglądających.

Każda osoba decydująca się na zamieszczenie swej fotografii dostaje własny, prosty do zapamiętania adres, a potencjalnych adoratorów/adoratorki może zwabić do siebie przez podanie e-maila oraz numerów ICQ i GaduGadu. Komunikację z innymi osobami odwiedzającymi 'Fotkę" zapewnią dostępne na stronie czat oraz forum.

www.efotka.pl

Pomimo iż serwis ten powstał całkiem niedawno, jest jednym z częściej odwiedzanych. Zasadnicza idea działania, jak i system oceniania tu zastosowany niemal w całości pokrywają się z opisanymi powyżej. Mamy więc skalę 1-10, możliwość skontaktowania się z daną osobą za pomocą najpopularniejszych programów komunikacyjnych, dostęp do czata, forum i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

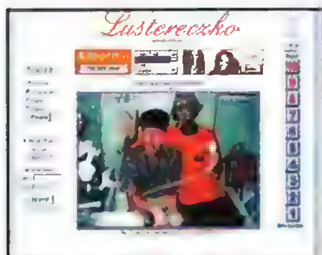
Fotografie do emisji możemy wybrać według nieco bardziej rozbudowanych kryteriów, niż jest to możliwe w konkurencyjnych serwisach. Oprócz standardowego "kobieta - mężczyzna" dostępna jest też klasyfikacja wedle wieku. Chcąc obejrzeć kobiety, nie musimy więc martwić się o to, że następną z nich okaże się 10- bądź 15-latka.:)

Decydujących się na dodanie własnego wizerunku uspokoję, że przesyłający listy nie znają naszego adresu e-mail, co automatycznie likwiduje ryzyko zasypania naszej skrzynki niechcianymi "prezentami" od odrzuconych delikwentów.

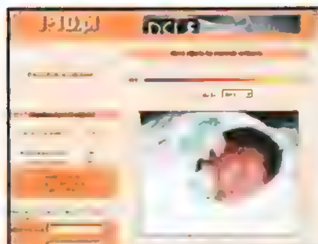
Jedynym większym mankamentem jest zauważalnie wolniejsze odświeżanie witryny w porównaniu do "Fotki". Autorzy pozwalając na publikację zdjęć mających do 200 KB z pewnością jednak liczyli się z wiążącymi się z tym faktem konsekwencjami.

www.lustereczko.pl

"Lustereczko" jest bodaj najbardziej przyjaznym serwisem tego typu dla użytkownika modemu. Oczywiście szybkie wczytywanie musiało zostać okupione brakiem praktycznie jakiejkolwiek grafiki na stronie oraz nieco zubożonym menu. Ogółem jednak witryna nie odstaje poziomem od swych poprzedniczek, a i zasady działania pozostają tu niezmienione. Ciekawostką jest jedynie nieco odmienny sposób przedstawienia głosów jako wynik widzimy średnią ocenę oraz procentową ilość pozostawionych "w tyle" konkurentów. W serwisie może zamieścić zdjęcie jedynie osoba pełnoletnia.



www.1-10.pl

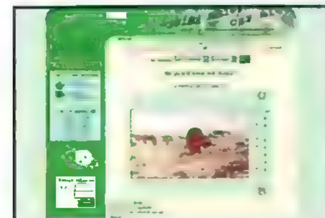


To kolejny serwis, który powstał niedawno i zdaje się dopiero rozwijać swe skrzydła. Strona wykonana jest schludnie, a i ładuje się w miarę szybko. To, co wyróżnia ją spośród pozostałych, to możliwość zaprezentowania fotki maluchów (w znaczeniu: dziecko, nie "kaszlak"). Co za tym idzie, wśród innych udostępniona została możliwość obserwowania zdjęć jedynie z tejże kategorii. Elementem, któremu warto poświęcić parę słów, jest też ranking najlepszej "10-tki". O ile w innych serwisach każde zdjęcie z czołówki musimy kolejno odświeżać, o tyle tutaj wszystkie one zostały skumulowane na jednej stronie.

Po niezbyt imponującej liczbie zamieszczonych fotografii, jak i na podstawie niedociągnięć typu: brak formy kontaktu z prezentowaną osobą, brak forum, czata itp. można stwierdzić, iż strona jeszcze raczkuje. Miejmy jednak nadzieję, że już wkrótce i pod tymi względami doścignie konkurencję.

www.lubisz.lubusz.com

Choć serwis zadający w swej nazwie priorytetowe dla losów świata pytanie: "Lubisz mnie czy nie?" nie wyróżnia się niczym szczególnym, sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Zielono-żółte barwy, w jakich jest utrzymany, nastrajają optymistycznie, za

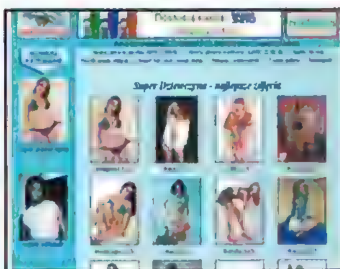


chęcając do dłuższej zabawy. Emitowane tu zdjęcie może mieć zaledwie 60 KB, co - jak już zdążyliśmy zauważyć - z jednej strony, przyśpiesza odświeżanie, z drugiej zaś, nie zawsze pozwala na cieszenie się dobrą jakością publikacji.

Nowatorską opcją są tu wybory miss. Dzięki niej w bezpośrednie szranki stanąć może dowolna grupka zainteresowanych. Szkoda jedynie, iż, jak do tej pory, możliwość ta wykorzystywana jest bardzo sporadycznie.

www.intermiss.pl

Mimo że stronę tę przedstawiamy wam jako ostatnią, nie znaczy to wcale że taka pozycja należy jej się w istocie. Witryna "Miss Internetu" dopiero od niedawna działa pod obecnym adresem - wcześniej przez dłuższy okres skrywała się w cieniu swych konkurentek. Twórcy serwisu jako jedyni nie zdecydowali się na skalę 1-10, w zamian oferując dokonanie wyboru ładniejszej spośród dwóch losowo wskazanych osób. Wynik, jaki widnieje przy każdym ze zdjęć, pokazuje więc, jak często to właśnie nasza fotografia zostawała wybierana jako ta "lepsza". Chociaż tak zobrazowana popularność jest nieco mniej obiektywna niż u innych, przynajmniej nie powiela utartych schematów. Kategorie są dwie: kobiety bądź mężczyźni. Na stronie znajdziemy też FAQ, będziemy mogli stworzyć własną galerię i co ciekawe, skonfrontować swoje uwagi nt. danej osoby z innymi odwiedzającymi za sprawą systemu komentarzy. Ogółem - warto zobaczyć!



Robimy sondy?

Andrzej "Młot" Osowiecki

Gdy kiedyś surfowałem po Necie, zobaczyłem na jednej stronie sondę. Strasznie zaciekawiło mnie, jak ową sondę zrobiono. Jakiś czas później zwróciłem uwagę na liczniki. Widziałem je już wcześniej, ale podobnie jak z sondami, miałem jedno pytanie: jak je zrobić???

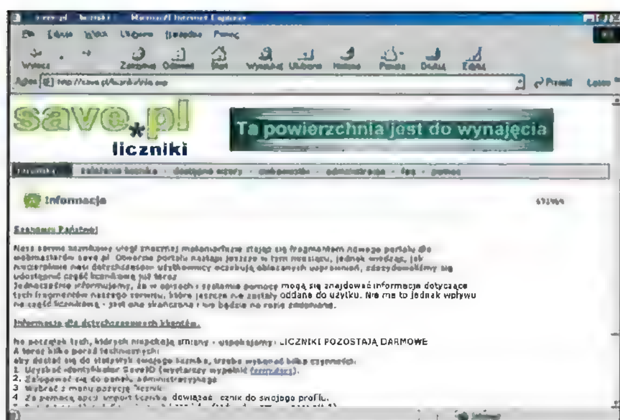
Szybko poznałem odpowiedź. Tym, którzy jeszcze nie wiedzą, skąd biorą się takie bajerki, wyjaśnię w jak najprostszej formie, zwłaszcza że jest to banalne, zatem nawet totalny laik załapie, co i jak.

Zacznijmy od teorii, czyli jak oni to wszystko robią. Otóż jakaś firma pisze w PHP (lub podobnym) licznik/sondę/księgę gości itp. Co to jest PHP? Przeczytaj pierwszy odcinek kursu by Tompaw. Następnie firma ta umieszcza daną usługę w Necie i za darmo oferuje ją internautom. Zazwyczaj żąda w zamian (w przypadku liczników), aby ten był odnośnikiem do ich strony lub, w przypadku ksiąg gości/sond/minig'erek, na stronie z nimi umieszcza odnośnik. Jedynym minusem takich firm jest wygląd bajerka, który nie zgadza się z naszą stroną. Wzorów liczników są tysiące, ksiąg gości itp. jest malutko. :(Pozostaje jedynie PHP, ale o to już pytajcie Tompawa. :)

Strony z tymi bajerami posegregowałem w kategoriach.

Liczniki

Liczniki są najpopularniejszymi dodatkami na stronie WWW. Dzięki nim każdy wie, ilu gości było już na stronie. W przypadku poważnych firm reklamodawcy mają potwierdzenie, że xxx osób odwiedziło już stronę ich klienta i że opłacalne jest reklamowanie się tam. W przypadku amatorów, ci mogą się chwalić, że na danej stronie było już xxx osób:). Na wszelki wypadek wytłumaczę łopatologicznie, jak taki licznik działa. Gdy ktoś wejdzie na daną stronę, informacja ta zostaje wysłana do "bazy" licznika. Liczba zostaje podwyższona o 1. Po podwyższeniu server wysyła liczbę, która następnie jest wyświetlana na ekranie. Może to też być forma "obrazkowa", ale to już zależy od tego, co się komu podoba.



Zanim opiszę strony z licznikami, kilka słów na temat - jak taki licznik założyć. Na każdej stronie proces wygląda bardzo podobnie, więc nikt nie powinien mieć problemów. Po wejściu na stronę usługodawcy szukamy link o nazwie "nowy licznik", "załóż nowy licznik", "nowy" czy coś w ten deseń. Następnie powinniśmy zobaczyć dostępne wzory. W zależności od firmy będziemy musieli zapamiętać kod licznika, w innym przypadku klikamy odpowiadający nam wzór licznika. Jeśli jest taki przycisk, klikamy "dalej", ew. klikamy wybrany wzór. W każdym razie powinniśmy zobaczyć formularz, w którym wpisujemy to, o co firma prosi. :) Na pewno będzie to imię, nazwisko, adres e-mail, adres naszej strony WWW itp. Klikamy dalej i widzimy kod html, który zaznaczamy i wklejamy do kodu html naszej strony. Od tego czasu nasz licznik będzie liczył gości i wyświetlał tę liczbę na twojej stronie WWW (sprawa zakładania w każdym niemal dodatku wygląda identycznie).

A oto adresy stron z licznikami:
www.liczniki.pl
www.uno.pl

Księgi gości

Księgi gości również są bardzo często spotykane na stronach WWW. Najprościej jest je opisać, porównując do pamiętników. Ktoś wchodzi na daną stronę, klika link z księgą i ma przed sobą wszystko, co ktokolwiek i ktokolwiek do owej księgi wpisał. Najczęściej są to wpisy z gratulacjami dobrej strony WWW. Zdarzają się takie księgowe pogawędki. Czyli jedna osoba coś pisze, następnego dnia ktoś jej odpowiada, ta pierwszy pisze do drugiej i tak gadają ze sobą, chociaż to przypomina rozmowę z kimś na statku kosmicznym. Rozmowa: Cześć tato. Co u Ciebie? - U mnie? Dobrze. A u was? - Też dobrze. Pa - Pa. Trwa to około 40 minut! A w księdze nawet kilka dni. Oczywiście można, podobnie jak na listach dyskusyjnych, zagadnąć o jakiś problem, inni postarają się nań odpowiedzieć. A i tak dominują gratulacje/wyśmiewanie się:). Moim ulubionym początkiem, czyli pierwszym wpisem w księdze (zazwyczaj twój), jest: "Proszę ładnie się wpisywać i karteczek nie wyrywać, bo karteczki się gniewają, gdy je dzieci wyrywają":). Czyli standardowy początek pamiętnika.

Nie będę pisał na temat reguł, których należałoby przestrzegać, ponieważ chyba każdy zna e-etykietę.

Szerzej opiszę moją ulubioną stronę z księgami, czyli www.ksiegi.zone.com.pl. Po założeniu możemy niemal dowolnie ingerować w wygląd księgi. Możemy zmienić kolor czcionki, sposób zaznaczania odnośników i wiele, wiele więcej. Serdecznie na tę stronę zapraszam! Możemy to cudo na kiju :) zdobyć, odwiedzając strony:

ksiegi.emix.net.pl
www.sonda.pl
www.ksiegi.zone.com.pl

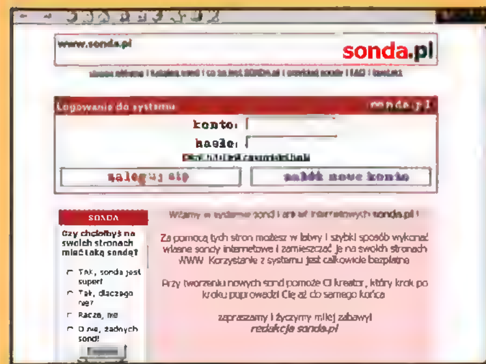


Sondy

Sondy są udoskonaloną wersją formularzy. Podajesz pytanie, np. "Czy podoba ci się moja strona?", i odpowiedzi typu "tak", "nie", "co mówiłeś? nie słyszałem" :). Następnie internauta klika "wyślij" i widzi wyniki sondy, ew. komentarze. W wyniku czego widać także, ile osób oddało głos. Sondy są tak wykonane, że nie można dwa razy zagłosować w jednej z nich. Jest to dobre zabezpieczenie przed ludźmi oddającymi głos bez sensu - tak żeby tylko wynik był jak "najgłupszy", żeby wygrało "co mówiłeś?". Gdyby nie to, wyniki sondy mogłyby być fałszywe. Zazwyczaj do wyboru mamy kilka "skór" dla naszej sondy, różne sposoby zaznaczania odpowiedzi itp.

www.sonda.pl

Wielokrotnie wspominałem już ten adres, ponieważ jest on najlepszym (IMHO) zbiorem dodatków do WWW. Ma praktycznie wszystkie ww. dodatki. Osobiście korzystam z usług tej firmy i bardzo ją chwalę. Zapraszam wszystkich na tę znakomitą stronę. Znajdziecie na niej oba rodzaje sond, księgi gości, subskrypcję i quizy internetowe. Niemal cały ten artykuł powstał na bazie tej strony. Zdecydowanie jest ona liderem w świadczeniu tego typu usług, co widać na wielu stronach. Na większości stron sondy, jak i reszta dodatków (poza księgami gości) pochodzą właśnie z niej. Dołączcie do ogromnego grona jej użytkowników! Naprawdę warto! (Tego akapitu nie sponsorowała firma z adresem www.sonda.pl.) :)



Istnieje jeszcze jeden rodzaj sond, a mianowicie "Tak-Nie". Do czego to służą i jak działają? Otóż sonda taka to jeden dwukolorowy pasek - pytanie i dwa przyciski. W zależności od liczby głosów jeden pasek staje się dłuższy od drugiego, w kierunku dominującej odpowiedzi, tzn. "Tak" lub "Nie". Aby zagłosować, klikamy odnośnik zatytułowany "Tak" lub "Nie" zależnie od wybranej odpowiedzi.

Darmowe sondy możecie zdobyć pod tymi adresami: (Podam jeden adres, ale zdecydowanie najlepszy i najpopularniejszy.)

www.sonda.pl

Quizy internetowe

Jest to całkiem nowy bajer. Pozwala na prowadzenie quizu na stronie WWW. Tylko nie takiego, jak na IRC-u. Najczęściej są to jakby "sondy" ułożone jedna pod drugą, z odpowiedziami. Zaznaczamy prawidłowe odpowiedzi (w każdym razie według nas :)) i klikamy "sprawdź" czy coś takiego. Pojawi się okienko, w którym jest napisane, na jakie pytania udzieliliśmy błędnych odpowiedzi. Są też inne ich wersje, np. z losowo wybieranym pytaniem. Odpowiadamy na nie i pojawia się drugie. Pod koniec podawana jest punktacja i ile punktów mamy na koncie. Wiadomo - im więcej, tym lepiej. W niektórych takich quizach można oszukiwać, ale nie powiem, jak :). Pytania wprowadzamy sami na stronie usługodawcy, ew. korzystamy z gotowych zestawów pytań. Łooł, można poszerzyć wiedzę :))), czyli tzw. przyjemne z pożytecznym (ach, żeby szkoła taka była :). (Niestety jest to chyba niemożliwe.) Ale nie gadajmy o szkole! Nawet w CDA nie można by się od niej oderwać! Powróćmy do miłego tematu :). Aha. Quizy internetowe są dość rzadkie, więc macie czym udoskonalić swoją stronę. Tylko się pospieszcie! Quizów cały czas przybywa! (Oczywiście jest to zła wiadomość tylko dla tych, którzy chcą za ich pomocą kogoś zachęcić do odwiedzania strony:).)
Adres strony z darmowymi quizami:

(I tu też tylko jeden, ale najlepszy.)
www.sonda.pl (chociaż adres na to nie wskazuje, są na tej stronie również quizy internetowe).

Subskrypcja

Subskrypcja polega na wysyłaniu jednego maila do wszystkich osób, zapisanych do niej (subskrypcji). Inna nazwa to grupy mailingowe. Jak działają? Gość wpisuje na danej stronie WWW swój adres e-mailowy. Od tego czasu wpisany jest do bazy adresów subskrypcji. Kiedy chcesz wszystkich zapisanych np. powiadomić o nowej 'aktule', wchodzisz na stronę usługodawcy i tam wpisujesz treść maila, a on zajmie się resztą. Można to wykorzystać także do przysyłania zainteresowanym dowcipów lub informacji (być może istnieją listy mailingowe wysyłające informacje, co się wydarzyło na świecie, ale jeszcze takiej nie spotkałem). Sposobów użycia listy mailingowej jest wiele (może wymyślicie nowe zastosowanie? :)). Subskrypcje są bardzo atrakcyjne szczególnie dla osób mających rzeszę fanów. Zamiast pisać do każdego z osobna, można to zrobić uwzględniając wszystkich naraz. Aha istnieje możliwość zmiany treści e-maila, który wita nowo dopisanego lub żegnającego się z subskrypcją. Dzięki temu można stosować własne powitania, a nie tylko te dostępne przez usługodawcę. Każdemu webmasterowi gorąco je polecam (przy okazji: dopisujcie się do subskrypcji na stronie mojego brata www.xanat0s.prv.pl :)).

(Znowu tylko jeden??? Ale jak zawsze najlepszy.)
www.sonda.pl

Minigierki

Minigierki są chyba najatrakcyjniejszym dodatkiem do strony WWW, acz dość trudnym do zdobycia. Zazwyczaj są udostępniane tylko portalom czy innym komercyjnym ośrodkom WWW, ale przecież można taką gierkę napisać samodzielnie (i znowu pozdrowienia dla Tompawa :)). Ale zważywszy, że mało kto to potrafi, ominę ten temat.

Czat

Czaty były pierwszymi darmowymi dodatkami do niekomercyjnych sajtów :). Nie zostały one napisane w PHP, ale w Javie, jeśli się nie mylę, zatem powstały przed wymyśleniem PHP. Ale o tym też się nie rozpiszę, ponieważ w 12/01 zamieściliśmy o nich artykuł (autorstwa mojego brata, zresztą :). Mieliście tam dokładnie opisane, co i jak.

Kończę ten artykuł. Mam nadzieję, że zrozumieliście, a jeśli nie, przeczytajcie jeszcze raz (co tu można nie zrozumieć?:)), ew. napiszcie do mnie na adres mlot@xanat0s.prv.pl. Przy okazji zapraszam na www.xanat0s.prv.pl (przez "zero"), tam znajdziecie (poza tekstami i innymi rzeczami) ww. dodatki do WWW. Jeśli powstanie kilka nowych dodatków, na pewno je opiszę w następnym arcie. Ale raczej tak nie będzie (chociaż, kto wie?).

PS Ten artykuł miał za zadanie przedstawienie bardziej, czym są owe dodatki, niż skąd można je zdobyć, zatem podałem tylko kilka adresów.

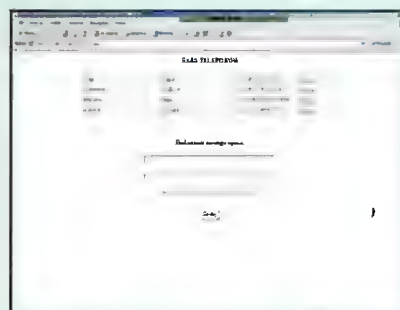


KURS PHP odsłona V

Witam w lekko opóźnionej części 5 naszego kursu. Dzisiaj będziemy kontynuować zmagania z MySQLem. Zakończymy też część całości kursu PHP polegającą na nauce komend i funkcji.

tompaw

Plikiem wyjściowym dla nas będzie baza2.php (z ostatniej lekcji). Będziemy go tylko (nie)znacznie modyfikować. Na początek przypomnijmy sobie działanie tegoż skryptu. Zakładamy, że korzystamy z konta tompaw@localhost z hasłem "lalamido". Tak więc nasza



strona najpierw sprawdzała, czy nie chcemy dodać lub usunąć wpisu (i wykonywała te operacje), a następnie pobierała z bazy danych pola imię, nazwisko, telefon, id i generowała tabelkę. Na końcu pojawiał się formularz dodający nowy wpis do bazy.

Teraz nauczymy się sortować

W tym celu musimy rozbudować nieco kod html naszej strony tak, aby użytkownik mógł decydować, po którym polu ma następować sortowanie (czyli które pola będą porównywane ze sobą). Dodajemy do naszej tabelki nagłówek:

```
echo ("<tr><td width=\"200\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=imie\">imie</a></td>");
echo ("<td width=\"200\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=nazwisko\">nazwisko</a></td>");
echo ("<td width=\"150\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=telefon\">telefon</a></td>");
echo ("<td width=\"100\"></td></tr>");
```

Teraz w zmiennej $sort będziemy otrzymywać nazwę pola, po którym ma następować sortowanie. Zabezpieczmy się jeszcze przed pustą nazwą (czyli wywołaniem baza2.php bez parametrów):

```
if ( !($sort) ) { $sort = "imie"; }
```

Jeżeli więc skrypt nie dostanie zmiennej $sort, to utworzy ją i nada jej wartość domyślną "imie".

Zajmijmy się teraz samym już algorytmem sortowania. W tym celu musimy zmienić wywołanie MySQL, jakim strona pobiera informacje z bazy. Do tej pory wyglądało ono tak:

```
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, id FROM lista";
```

Aby działało sortowanie, dodajemy:

```
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, id FROM lista ORDER BY $sort";
```

I już działa :). Ot, cała filozofia sortowania.

Dla dociekliwych dodamy jeszcze obsługę sortowania od tyłu. Musimy więc zmienić nagłówki tabeli:

```
echo ("<tr><td width=\"200\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=imie\">imie</a> | <a href=\"./baza2.php?sort=imie&backward=yes\">[-]</a></td>");
echo ("<td width=\"200\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=nazwisko\">nazwisko</a> | <a href=\"./baza2.php?sort=nazwisko&backward=yes\">[-]</a></td>");
echo ("<td width=\"150\"><center><a href=\"./baza2.php?sort=telefon\">telefon</a> | <a href=\"./baza2.php?sort=telefon&backward=yes\">[-]</a></td>");
echo ("<td width=\"100\"></td></tr>");
```

Zabezpieczyć się przed brakiem $backward:

```
if ( !($backward) ) { $backward = "no"; }
```

I oczywiście zmienić zapytanie MySQL. Będziemy korzystać z 2 różnych zapytań. Jedno - niezmienione poprzednie dla $backward == "no" i nowe dla $backward == "yes":

```
if ($backward == "no") {
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, id FROM lista ORDER BY $sort";
}
else if ($backward == "yes") {
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, id FROM lista ORDER BY $sort DESC";
}
```

A zatem ogólny schemat sortowania można przedstawić następująco:

```
SELECT pola FROM tablica ORDER BY pole_sortowane
```

lub dla sortowania od tyłu:

```
SELECT pola FROM tablica ORDER BY pole_sortowane DESC
```

I to wszystko, co miałem wam do powiedzenia na temat sortowania. Jeżeli pogubiliście się ze źródłem strony, to zajrzyjcie na CD dołączone do gazety. Być może znajdziecie tam listingi programów z 4. i 5. części kursu.

Wybieranie pól z użyciem WHERE

Pamiętacie, jak w poprzedniej części korzystaliśmy z WHERE do usuwania jakiegoś rzędu tabelki? Napisałem wtedy, że wkrótce poznamy jego popularniejsze zastosowanie. I zrobimy to właśnie teraz. W tym celu musimy rozbudować naszą bazę o dodatkowe pole: email. Będziemy w nim przechowywać (hmm... ciekawe co :)) email jakiejś osoby. Jednak tenże email nie będzie wyświetlany w tabelce, a jedynie w szczegółowych informacjach o danym wpisie.

Najpierw musimy dodać do naszej tabelki kolumnę email:

```
mysql> ALTER TABLE lista ADD email varchar(150);
Query OK, 4 rows affected (0.00 sec)
Records: 4  Duplicates: 0  Warnings: 0
```

Teraz uzupełnijmy ją ręcznie jakimiś danymi. Od razu poćwiczymy modyfikowanie jakiegoś konkretnego pola (także z wykorzystaniem WHERE):

```
mysql> UPDATE lista SET email="rambo@bumbum.com" WHERE id=1;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
Rows matched: 1  Changed: 1  Warnings: 0

mysql> UPDATE lista SET email="sylwek@steel.org" WHERE id=2;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
Rows matched: 1  Changed: 1  Warnings: 0

mysql> UPDATE lista SET email="mmouse@disney.com" WHERE id=5;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
Rows matched: 1  Changed: 1  Warnings: 0

mysql> UPDATE lista SET email="dduck@disney.com" WHERE id=6;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
Rows matched: 1  Changed: 1  Warnings: 0
```

Z tym, że u was id postaci mogą być inne niż u mnie. Aby to sprawdzić, pod MySQLem wykonajcie po prostu:

```
SELECT * FROM lista;
```

i powinniście dostać piękną tabelkę. Na wszelki wypadek także na CD powinniście znaleźć dumpa (o dumpach napiszę później) mojej bazy telefonów.

Tak więc mamy emaile. Teraz musimy wzbogacić naszą tabelkę o opcję wyświetlania pełnego info o postaci. W tym celu zmieniamy jedną linijkę z pętli:

```
echo ("<td width=\"100\"><a href=\"./baza2.php?action=remove&id=$offdata[3]\">skasuj</td>");
```

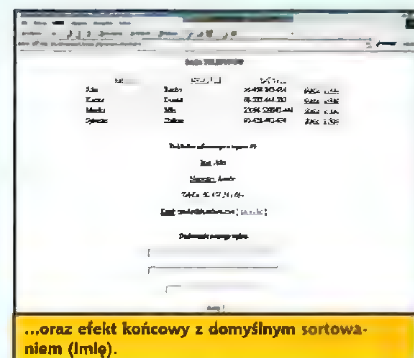
na coś takiego:

```
echo ("<td width=\"100\"><a href=\"./baza2.php?action=remove&id=$offdata[3]\">skasuj</a> | <a href=\"./baza2.php?action=show&id=$offdata[3]\">pokaż</a></td>");
```

Teraz możemy już wzbogacić naszą stronę o wyświetlanie pełnej informacji o jakimś id (dokładnie - o wpisie o danym id). Umieścimy je na generowanej stronie poniżej tabelki ze spisem wszystkich (ale nad formularzem dodawania):

```
// *** 3 - dokładne info
if ($action == "show") {
echo ("<br><br><b>Dokładne informacje o wpisie #$id:</b><br><br>");
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, email FROM lista WHERE id=$id";
$result = mysql_db_query ($baza, $query);
$offdata = mysql_fetch_array ($result);
echo ("<u>Imię:</u> <i>");
echo ($offdata[0]);
echo ("</i><br><br><u>Nazwisko:</u> <i>");
echo ($offdata[1]);
echo ("</i><br><br><u>Telefon:</u> <i>");
echo ($offdata[2]);
echo ("</i><br><br><u>Email:</u> <i>");
echo ($offdata[3]);
echo ("</i> [ <a href=\"mailto:");
echo ($offdata[3]);
echo ("\">napisz list</a> ]");
}
```

Widzimy tu właśnie użycie WHERE do wybierania tych elementów, których potrzebujemy (które spełniają odpowiednie warunki, tu: id — jakaś konkretna wartość).



...oraz efekt końcowy z domyślnym sortowaniem (Imię).

Aby sobie poćwiczyć, dodajcie do formularza pole email (oraz obsługę dodawania tego pola w PHP).

Na koniec chciałbym jeszcze zaznaczyć, że poznane cechy zapytań MySQLowych mozna łączyć w bardziej skomplikowane, np:

SELECT x,y FROM dane WHERE x = y ORDER BY x DESC;

Pełną listę możliwości jak i kolejność składania zapytania znajdziecie na stronie z oficjalną dokumentacją MySQLa (patrz ramka). Na koniec napiszę jeszcze parę słów o bardzo przydatnym narzędziu, które może się przydać podczas przenoszenia baz danych między różnymi komputerami. Jest nim

[[[mysqldump]]]

Na przykład ja opracowuję swoją stronę na systemie Microsoftu, podczas gdy serwer, na którym ona jest dostępna w Internecie, działa pod kontrolą Debiana. Mógłbym oczywiście łączyć się z MySQLem na tamtym serwerze z domu i w ten sposób przygotowywać pliki php, ale po pierwsze, nie mam jeszcze stałki, a po drugie generowanie strony, gdy i httpd i mysqld pracują na jednym komputerze jest o wiele szybsze (zależy to też oczywiście od optymalizacji kodu, ale o tym za chwilkę).

Pokażę wam teraz, w jaki sposób przenoszę bazy pomiędzy komputerami. Najpierw u siebie zrzucam (dumpuję) jakąś bazę do pliku:

C:\mysql\bin>mysqldump.exe telefony >> e:/telefony.sql

Dostaję plik telefony.sql, który poza komentarzami (linie zaczynające się od #) zawiera wszystkie polecenia MySQLa, jakie są potrzebne aby odtworzyć moją bazę danych (ten właśnie plik powinniście znaleźć na CD). Ponieważ zakładam, że robię to po raz pierwszy (na serwerze nie ma jeszcze bazy 'telefony') to ręcznie dopisuję do pliku 2 linijki (na początku):

```
CREATE DATABASE telefony;
USE telefony;
```

Teraz, ponieważ zabezpieczyłem sobie MySQLa na serwerze tak, aby był on dostępny tylko z localhosta (czyli z tego serwera), to kopiuję dumpa (plik) na konto, loguję się i wykonuję:

mysql -u tompaw -p < ./telefony.sql

Po podaniu hasła system przekazuje do polecenia mysql wszystko, co jest w pliku telefony.sql, zakładając jednocześnie moją bazę. Gdyby nie powyższe zabezpieczenie, to całą operację mógłbym przeprowadzić z domu tak:

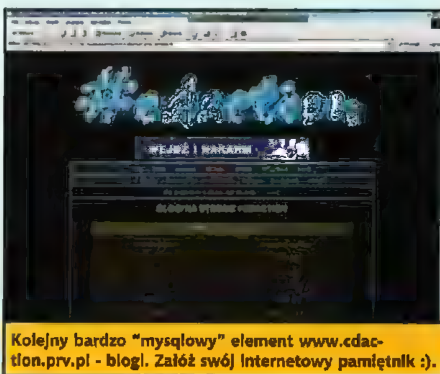
c:\mysql\bin>mysql.exe -h adres.mojego.serwera -u tompaw -p < e:/telefony.sql

ale wtedy nie byłbym widoczny na serwerze MySQLa jako tompaw@localhost, tylko jako tompaw@moje.domowe.ip, czyli nie miałbym wystarczających praw.

Na koniec jeszcze parę słów, które są tylko i wyłącznie moim zdaniem, więc każdy może się z nimi nie zgodzić.

Wygoda przede wszystkim?

Kiedy po raz pierwszy zetknąłem się z MySQLem, tak bardzo spodobała mi się "sieciowość" tegoż, że pracując nad stronami z serwerem MySQLa łączyłem się dialupem (standardowe ~50kbps). Kiedy indziej zaś wynikła taka sytuacja, że moja strona stała na jednym serwerze, a jej dane MySQL były umieszczone na drugim. I pomimo że, owszem, wszystko ładnie ze sobą grało, to jednak na wygenerowanie dłuższej strony trzeba było czasem czekać i minutę. Wtedy właśnie zostałem zmuszony do przepisania niektórych fragmentów kodu strony tak, że czas ten zmalał do 10-15 sekund.



Kolejny bardzo "mysqlowy" element www.cdaction.prv.pl - blogi. Załóż swój internetowy pamiętnik :).

Rozważmy nasz plik baza2.php. Obecnie obsługuje on tylko kilka informacji o każdej postaci. Jeżeli jednak w przyszłości chcielibyśmy dodać do niego inne funkcje (dodatkowe pola, ukrywanie niektórych informacji, edycja itp.), to z pewnością pisanie ciągle nowych zapytań MySQL mogłoby się stać męczące. Idealnym wręcz rozwiązaniem jest napisanie jakiejś funkcji, która za nas będzie pobierać informacje z bazy, np.:

```
function z_bazy($id, $pole) {
global $baza;
$query = "SELECT $pole FROM lista
WHERE id=$id";
$result = mysql_db_query ($baza,
$query);
$offdata = mysql_fetch_array ($result);
return $offdata[0];
}
```

lub podobnej. Wtedy wszędzie mielibyśmy dostęp do bazy poprzez funkcję, np pisząc z_bazy(12, "imie") dostawialibyśmy wartość pola imie w rzędzie o id=12. Zapewne stosowalibyśmy tę funkcję w wielu miejscach naszej strony, co byłoby wygodne i czytelne. Jednak jeżeli rozwiążemy sprawę w ten sposób, to liczba zapytań mysql, jakie musi wykonać php, drastycznie wzrasta. Jeżeli jednak i strona i mysql są na jednym komputerze to, jak już mówiłem, różnicy właściwie nie zauważymy.

Dobrym sposobem na zmniejszenie liczby zapytań jest - na samym początku działania php - pobranie CAŁEJ tabeli z mysql do tabeli w PHP. Wtedy mamy 1 zapytanie i cały czas pracujemy na dużej zmiennej. Jednak tutaj wada jest także oczywista - im strona będzie większa (a właściwie baza), tym więcej zasobów serwera zajmiemy w ten sposób (np. pamięci, którą serwer przeznacza na zmienne PHP).

Który sposób zatem wybrać? Wybór należy do was. Musicie potestować swoją stronę, sprawdzić, jak będzie się zachowywała dla większej ilości danych w bazie i zadecydować. Powiem tylko, że ja osobiście korzystam z "wygodnego" rozwiązania (Zabawa funkcjami), bo jakoś wygodniej mi sortować i wybierać dane zapytaniami MySQL, niż manipulować tablicą w PHP.

Koniec?

Na tym właściwie zakończymy podstawową część kursu PHP. Macie już podstawy do pracy nad waszymi stronami oraz wiecie, gdzie szukać pomocy (patrz tabelka). Jednak nie oznacza to bynajmniej, że PHP więcej nie zagości na łamach CDA :). W następnych wydaniach postaram się przedstawić wam algorytmy, które mogą być pomocne przy realizacji wielu webmasterskich zadań. Być może rozbierzemy też na czynniki pierwsze stronę kanału #cdaction (**www.cdaction.prv.pl**). Na koniec chciałbym pozdrowić całe NoNaMe, dzięki któremu mogę pracować na serwerze szybkim i z wszelkimi moimi "zachciankami" :). Trzymajcie się !

Gdzie szukać pomocy ?

1. http://www.php.net - **oficjalna strona PHP. Tam też oficjalny manual PHP (z komentarzami użytkowników) i odpowiedzi na 95% waszych pytań.**
2. http://www.php.pl - **polska strona o PHP. Znajdziecie tutaj między innymi opisy książek o PHP.**
3. **http://www.mysql.com - oficjalna strona MySQLa**
4. http://www.mysql.com/doc/ - **oficjalny manual MySQLa - warto zajrzeć, gdy coś nie działa, a nie wiemy co.**
5. http://www.zend.com i http://www.devshed.com - **poszukujecie rozwiązania jakiegoś problemu w PHP ? Poszukajcie tutaj :).**
6. **kanał #mysql i #php na IRCnecie - używajcie angielskiego, kultury i stosujcie się do regulaminu kanału. Tylko nie liczcie, że ktoś będzie szukał błędu w waszych 1000-linijkowych stronach :).**

C:\>DOS #15

Bądźcie pozdrowione, o nażelowane włosy tego, który to czyta i pozdrowiony będzie brat lśniących włosów, dres najprzedniejszy! Dziś w podniosłym stylu pomówimy sobie o innych operacjach na dysku. To, co dziś przeczytacie, można wykorzystać w najprzeróżniejszy sposób, poczynając od przełożenia pewnych rzeczy na operacje na shellu, a kończąc na pochwaleniu się czymś kumplom ("a ja mam większego" :). W każdym więc razie zaczynamy..

Kuba Kominiarczuk/ZBD

Jak poruszać się po dysku, wie każdy, przynajmniej powinien. Przydałoby się, żebyśmy potrafili też kolejne katalogi utworzyć. Służy do tego polecenie

mkdir nazwa_katalogu

lub

md nazwa_katalogu

Katalog może mieć maksymalnie 8 liter nazwy, plus 3 rozszerzenia (dokładnie tak jak pliki!). Jeśli się pomyliliśmy i chcemy zmienić nazwę katalogu, musimy użyć komendy

move nazwa1 nazwa2

np.

move plili pliki

Katalogi, a także pliki przeglądamy poleceniem DIR. Jednak w co większych katalogach samo to polecenie, bez żadnych modyfikacji, staje się - delikatnie mówiąc - nieprzydatne. Dlatego warto nauczyć się (na pamięć najlepiej) paru najczęściej używanych parametrów.

/p - wyświetla wyniki porcjami co 25 linii (co ekran)

/w - nazwy pokazywane są w dwóch kolumnach (lub więcej - zależy od wersji MSDOS-a)

/a - pokazywane są tylko pliki z określonym atrybutem - h (ukryte), s (systemowe), a (archiwalne), r (tylko do odczytu), d (katalogi)

np.
dir /a:d /p - wypisze wszystkie podkatalogi

/s - przeszukuje rekurencyjnie wszystkie podkatalogi (tj. sprawdza podkatalog, podpodkatalogi itd.).

I teraz zmora posiadaczy shelli - kasowanie katalogów. Może kasowanie pojedynczego katalogu nie jest trudne. Problem pojawia się, gdy katalog nie jest pusty (czyli ma coś w środku), a takich katalogów masz ze 20. Ale o tym dalej. Standardowy, pusty katalog kasuje się poleceniem

rmdir nazwa_katalogu

lub

rd nazwa_katalogu

Jak kto woli. Łatwiej zapamiętać rmdir lub rd, jeśli wiemy, od czego to skrót - ReMove DIRectory. Zawsze to jakoś płynniej brzmi i lepiej utrwala się w pamięci. Podobnie z chdir i mkdir - CHange DIRectory i MaKe DIRectory.

Co jednak zrobić, gdy chcemy skasować coś dużego i brzydkiego? Ano trzeba użyć polecenia

deltree nazwa_katalogu

Kasuje ono wybrany katalog oraz wszystko, co znajdzie wewnątrz. Sugeruję dorzucić jeszcze parametr /y żeby nie pytał, czy na pewno chcemy zrobić to, co chcemy.

Te komendy są na pierwszy rzut oka niepotrzebne, bo jest przecież Norton Commander czy cokolwiek innego. Ale zdarza się, że mamy dostęp tylko do konsoli i wtedy jest problem. Teraz natomiast zobaczymy coś ciekawszego. Oto usunęliśmy sobie jakieś pliki, które nagle okazały się nam do zbawienia koniecznie potrzebne. Wtedy okrzyk nienawiści pojawia się w gardle, choć nie zawsze jest to jedyne wyjście. DOS daje nam dwa ciekawe programy - UNDELETE oraz UNFORMAT. Kiedyś, w zamierzchłych czasach, gdy DOS był podstawą w domu, te programy były w standardowym DOS-ie. Teraz jednak, z przyczyn mi nieznanych, MS nie daje już go razem z Win9x i nowszymi. Swoją drogą, nie rozumiem tego - plują się, że Internet Explorera i całą masę innych programów dają, bo to podstawa nowoczesnego systemu operacyjnego, a programy do odzyskania skasowanych danych wyszły z użycia i ekwiwalenty daje już tylko Symantec. Ech..w każdym razie opiszę mniej więcej działanie tych komend, bo w Internecie nietrudno je zdobyć. Polecam załatanie MSDOS-a komendami z darmowego DRDOS-a lub FreeDOS-a (ten pierwszy jest lepszy, choć mogą być problemy z partycjami FAT32!).

Gdy skasujemy jakiś plik, to tak naprawdę.. on wciąż jest tam gdzie był. Zmienia się tylko początek nazwy (już nie pamiętam jaki znak się tam pojawia) i plik jest ignorowany. Wszystkie dane są - tylko jeśli system będzie zapisywał dane na dysku, to będzie to uznane za wolne miejsce i zapisane. Jednak do czasu zapisania czegokolwiek jest bardzo duża szansa na odzyskanie danych.

undelete ścieżka_do_skasowanych_plików /all

To polecenie wstawi zamiast pierwszej litery skasowanych plików znak # lub kolejny z listy, jeśli nazwy będą się powtarzać. Komenda nie będzie się pytać, czy wolno odzyskiwać plik - odzyska wszystko, co się da.

Jeśli sformatowaliśmy dysk, to szansa na odzyskanie plików też jest spora. Po prostu format dysku polega na skasowaniu tablicy alokacji plików i zapisaniu w jej miejscu nowej, czystej. Starą można odtworzyć:

unformat dysk:

Odtworzy pliki i katalogi z podanego dysku. Tyle. Tylko najpierw wypadałoby zdobyć unformat i undelete... co nie jest trudne.

I na koniec przykład, jak pokazać, że "ma się większego", chociaż się nie ma? :) To pytanie znane jest od dawien dawna, a brak odpowiedzi niektórych wpędza w kompleksy. Oczywiście chodzi mi o wielkość dysku, bezbożnicy! :) Cóż, jest na to rada!

DOS, nawet ten okrojony z Win9x, posiada komendę SUBST (nie ma przydatnego UNDELETE, a jest takie coś.. GDZIE TU LOGIKA?). Dzięki niej możemy przypisać dowolnemu katalogowi symbol dysku (tj. literkę). I wtedy możemy odwoływać się do niego, jakby to był normalny dysk twardy. Jest tylko parę drobnych szczegółów - nie wszystkie operacje na takim dysku są wykonalne. Nie można go formatować, dzielić na partycje itp., co jest chyba oczywiste.

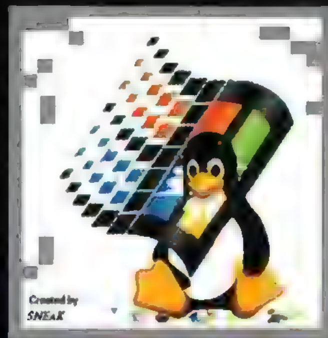
Wywołujemy to w ten sposób

1. subst dysk: ścieżka
2. subst dysk /d

np. subst x: c:\sztucz\x

Pierwszy format komendy tworzy nowy, wirtualny dysk, który będzie literką dla katalogu, który wskazujemy ścieżką (koniecznie dokładną, np. c:\sztucz\x). Drugi format komendy usuwa przyporządkowanie.

I jak tu pokazać, że ma się wielkie? Cóż, zauważcie proszę, jaką pojemność ma nasz nowy dysk. Ano tyle, ile jest na dysku macierzystym. I to jest klucz do tego pomysłu - wmawiamy kumplowi, że mamy strasznie wielki dysk (hm... rzędu 40 GB jest w miarę wiarygodne), tylko podzieliliśmy go sobie na partycje po np. 5 GB. Mi się taka sztuczka udała, życzę powodzenia :)



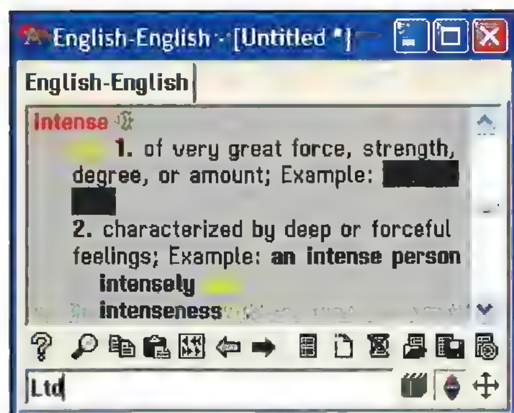


Collins English Dictionary with Crosswords and Learning Exercises

Aleksander Olszewski

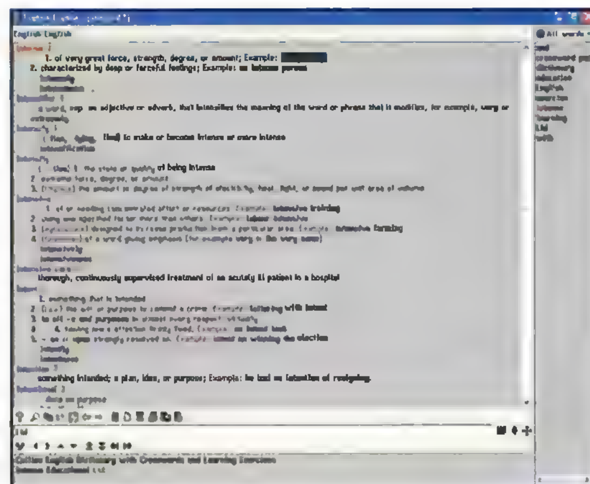
Pod tą długą, do tego jeszcze obcojęzyczną nazwą, kryje się komputerowa wersja słownika języka angielskiego wydanego przez Collinsa, a przeniesionego na płytę CD przez brytyjską firmę Intense Educational Ltd. A że firma ta zajmuje się edukacją na Wyspach od dawna (wystarczy troszkę pochodzić po ich stronie w Internecie - wydawnictwa komputerowe są właściwie działalnością uboczną!), warto się z tym słownikiem zapoznać choćby z czystej ciekawości. Wypada jednak od razu zaznaczyć, że i bez tego warto byłoby po ten program sięgnąć, bo choć wygląda niepozornie, z powodzeniem zastępuje wydawnictwa papierowe!

CI to na tyle dobrze, iż w zasadzie można byłoby go zostawić jako jedyne tego typu narzędzie na dysku, gdyby nie jeden mały problem. Jak na słownik języka angielskiego przystało, jest to bowiem narzędzie oferujące wyjaśnienia także w języku angielskim, przez co przy tłumaczeniu tekstów niezbyt przydatne. Ale że jest to cecha charakterystyczna wszystkich tego typu wydawnictw, że wspomnę tylko wszelkiej maści słowniki języka polskiego, w żadnym wypadku nie można brać tego za wadę! Ten typ tak po prostu ma, co zresztą przy nauce języka okazuje się wielką zaletą, gdyż znaczenie nowych słów opisywane jest tu przy użyciu innych, w założeniu już przez ucznia znanych. A jeśli nie? Na szczęście jest to słownik komputerowy, dzięki czemu odszukiwanie słów następuje tu błyskawiczne i nawet jeśli przy rozgryzaniu nowego słownictwa trzeba będzie dotrzeć do wielu innych słów, czas ten na pewno nie będzie się nikomu dłużył - bo do nowego wyrazu docieramy w momencie kliknięcia myszą.



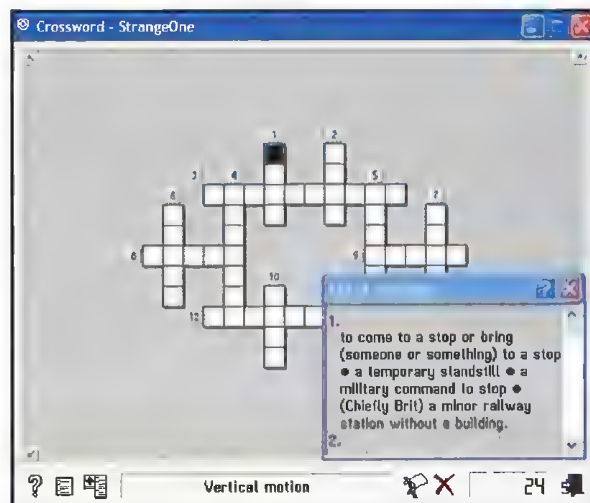
Zacznijmy jednak od samego początku, czyli od instalacji słownika na twardym dysku. Jest to czynność bardzo prosta i szybka - nasza rola ogranicza się w zasadzie do wskazania katalogu docelowego, resztę wykonuje program instalacyjny. Jedyne, do czego można mieć pretensje, to niemożność wybrania typu instalacji. Standardowo na dysku lądują bowiem jedynie dane słownikowe bez plików z wymową. Można je później przenieść na dysk korzystając z okienka z opcjami w samym słowniku, ale że przy obecnych pojemnościach twardych dysków czterysta megabajtów raczej na nikim wielkiego wrażenia nie robi, przydałaby się opcja automatycznego przenoszenia tego pliku na twardy dysk już w momencie instalacji. Nie jest to jednak wielki problem, a raczej drobna niedogodność, której zresztą prosto i szybko można zaradzić. Później pozostaje już tylko niczym niezmącona przyjemność korzystania ze słownika.

Jak już wspomniałem, na pierwszy rzut oka jego główne okienko prezentuje się bardzo skromnie. Ot, lista wszystkich wyrazów, miejsce do wpisania (lub skopiowania) właśnie poszukiwanego oraz pasek ikon. Niewiele to, ale jak się bardzo szybko okazuje, w zupełności wystarcza. A nawet jest dużą zaletą, bo dzięki prostemu interfejsowi okienko słownika łatwo sobie wygodnie na ekranie



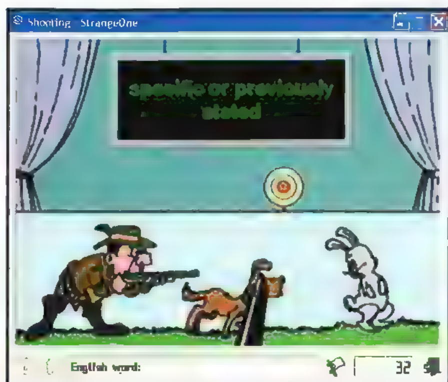
ułożyć. W końcu jest to tylko pomoc naukowa i byłoby niezbyt fajnie, gdyby wymagała całego ekranu, przesłaniając na przykład edytor tekstu czy okno przeglądarki internetowej. Nie bez znaczenia jest także fakt, że dzięki skromnemu interfejsowi użytkownika program ten zajmuje mało miejsca w pamięci komputera i bardzo szybko działa. Zresztą wystarczy zerknąć na jego wymagania minimalne! Takie maszyny na eżą już przecież do zamierzchłej przeszłości!

Nie dajcie się jednak zwieść pozorom mimo skromności, znajdziecie tu wszystko, co do sprawnego korzystania ze słownika niezbędne. Szukacie wyrazu? Można go albo ręcznie wpisać w odpowiednie pole (wyszukiwanie przeprowadzane jest na bieżąco, więc w większości przypadków poszukiwane słowo ukaże się na ekranie już po wpisaniu paru pierwszych liter), albo też skorzystać ze schowka systemowego. Nie bardzo rozumiecie jakiś wyraz użyty w opisie? Wystarczy kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy, by program automatycznie pokazał jego znaczenie. Chcecie wrócić do poprzedniego wyrazu? Wystarczy kliknąć na strzałkę w lewo. Jeśli jakieś słowo sprawia wam szczególne problemy, można je dodać do specjalnej listy (zwanej



MemoPad), pojawiającej się z prawej strony okienka: pełni ona rolę zbioru zakładek, pozwalających bardzo szybko wrócić do miejsca już kiedyś odwiedzanego. List tych może być dowolnie wiele - można je bowiem zapisywać na dysku do późniejszego wykorzystania. Nie tylko zresztą w trakcie korzystania ze słownika - ale o dodatkowych narzędziach zawartych na płycie napiszę za chwileczkę.

Póki co wrócimy jeszcze do samego słownika. Całkiem przyjemnie rozwiązano w nim kwestię pomocy przy tłumaczeniu więcej niż jednego wyrazu. Wystarczy bowiem interesujący nas fragment tekstu skopiować do schowka i wkleić w okienku słownika. U jego dołu automatycznie otworzy się tak zwany TextPad, w którym pojawi się nasz tekst.



Teraz wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na dowolny z wyrazów, aby pojawiło się jego tłumaczenie. Ciężko to wprawdzie nazwać automatycznym tłumaczeniem (i to nie tylko dlatego, że jest to słownik angielsko-angielski), ale też i nikt nie reklamuje tego tytułu jako automatycznego tłumacza! Zresztą patrząc na tak reklamowane tytuły dostępne na rynku... cóż, do choćby śladowej użyteczności bardzo im jeszcze daleko, dobrze więc, że przynajmniej tutaj nikt nie próbuje nabijać klientów w butelkę i obiecywać gruszki na wierzbie.

Główną przewagą, jaką ma ta wersja nad wydaniem papierowym jest bowiem nagrana przez profesjonalnych nauczycieli języka angielskiego wymowa wszystkich dostępnych w nim słów. Jest to oczywiście wymowa brytyjska, a nie amerykańska, choć przy całkiem sporej liczbie wyrazów można znaleźć więcej niż jeden symbol głośnika, a co za tym idzie, więcej niż jeden poprawny sposób wymowy.

Przy pomocy słownika można zresztą także ćwiczyć własną wymowę. Wystarczy, zamiast lewym przyciskiem myszy, kliknąć na symbolu głośnika przyciskiem prawym. Na ekranie pojawi się wówczas okienko AudioPad, gdzie nie tylko można bez końca wsłuchiwać się w poprawną wymowę, przy okazji spoglądając na jej wykres, ale i, korzystając z mikrofonu, porównać swoją wymowę do wymowy wzorcowej. Fakt, że w procesie samodoskonalenia wymowy nie jesteśmy jakoś specjalnie wspomagani - możemy jedynie nanieść na siebie obydwa wykresy oraz słuchać obydwu nagrań w tym samym czasie. Ale mamy przecież do czynienia ze słownikiem, który naukę wprawdzie wspomaga, ale nie jest programem stricte do tego przeznaczonym, choć nie da się ukryć, iż dwa dodatkowe narzędzia znajdujące się na płycie ze słownikiem przeznaczone są właśnie do wspomagania nauki.

Te dwa narzędzia to Shooting oraz Crosswords, czyli w tłumaczeniu (w pierwszym przypadku dość wolnym) Strzelnica i Krzyżówki. Na czym polega rozwiązywanie krzyżówek, każdy chyba wie - w tym wypadku jedyna różnica to możliwość wyboru wyrazów z kilku grup zaawansowania oraz wyboru jednego z dwóch poziomów szczegółowości opisów: na normalny widoczne są wszystkie określenia danego wyrazu, a na zaawansowanym tylko pierwsze. Strzelnica jest nieco bardziej zaawansowana. Wprawdzie także i tutaj zabawa polega na wpisywaniu wyrazów, ale tym razem w przeciwieństwie do krzyżówek - mamy na to ograniczony czas. Po wpisaniu wyrazu naciskamy klawisz Enter i albo zaliczamy trafienie, albo rozlega się tylko odgłos szczęknięcia iglicy. W takim wypadku, po ukryciu się celu z prawej strony na ekranie pojawia się prawidłowa odpowiedź, a my przechodzimy do kolejnego wyrazu.

Nasze poczynania w obydwu tych grach oceniane są przy pomocy punktów i zapisywane przy imieniu. Dzięki temu możemy śledzić swoje postępy, a także porównywać swoje osiągnięcia z osiągnięciami innych. Zresztą w przypadku krzyżówek można to także robić bardziej bezpośrednio: dzięki jednej z opcji na wszystkich komputerach może zostać wygenerowana dokładnie ta sama krzyżówka, co w przypadku zajęć w skomputeryzowanej klasie umożliwia przeprowadzenie całkiem interesujących "zawodów" (bo "sprawdzian" źle się kojarzy...) ze znajomości słownictwa. Szkoda jedynie, że nie można stworzyć krzyżówki z dowolnie wybranego słownictwa, która to opcja dostępna jest w przypadku Strzelnicy, ale w końcu jest to tylko Słownik.

Dlatego też w ostatecznym rozrachunku wypada on bardzo pozytywnie. Bardzo duża szybkość działania, bogaty zestaw słownictwa (według producenta ponad sześćdziesiąt osiem tysięcy) uzupełniony w dodatku poprawną wymową w wykonaniu profesjonalnych



nauczycieli języka angielskiego, szybki i prosty w użyciu interfejs użytkownika, a do tego jeszcze dwie proste gry - cóż, jak na słownik jest to lista wystarczająco bogata. Tym bardziej że i w codziennym działaniu sprawdza się on bardzo dobrze: błyskawicznie się uruchamia, a i samo wyszukiwanie... no, ale tu już bym się z tą szybkością nadmiernie powtarzał.

Jeśli więc poszukujecie jakiegoś dobrego słownika języka angielskiego, nie musicie już szukać dalej. Już wkrótce powinniście go zobaczyć na półkach polskich sklepów.

Collins English Dictionary with Crosswords and Learning Exercises

Producent: Intense Educational Ltd. **Dystrybutor:** Manta
Wymagania: Windows 95+/NT4.0+, Procesor klasy 486+, 16MB RAM, karta dźwiękowa z ful -duplexem, CD-ROM, polecany mikrofon
Internet: http://www.intense.co.uk

Programy, które mieć warto

Wielu spośród moich znajomych wie, że już od kilku lat zawodowo zajmuję się komputerami. Dlatego co jakiś czas spotykam się z prośbami o pomoc w zakupie, a następnie skonfigurowaniu komputera. Ponieważ robiłem to już wiele razy, mam przygotowany pakiet software'u, dzięki któremu komputer staje się uniwersalnym narzędziem i nadaje się do pracy, Internetu i oczywiście do grania.

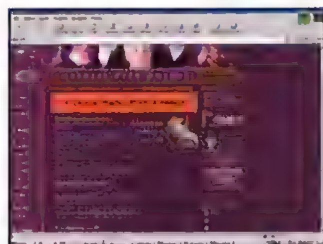
Ponieważ teraz prawie każdy z komputerów jest sprzedawany od razu z jakąś wersją Windows, skupię się na oprogramowaniu dla tego systemu. Nie twierdzę, że proponowany zestaw pozwoli nam robić kompletnie wszystko, ale jak przekonałem się w praktyce, po jego zainstalowaniu prawie 80% czynności na swoim komputerze będzie można wykonywać z wykorzystaniem przynajmniej jednego z jego elementów.

Pakiet biurowy

Na pewno zapytacie: "A po co mi pakiet biurowy w domu?". Parę lat praktyki pozwoliło mi się przekonać, że jednak się przydaje. Sami to stwierdzicie. Jeśli macie przy komputerze drukarkę, to śmiem twierdzić, że nawet dosyć szybko dojdziecie do takiego wniosku. Wprawdzie w Wordpadzie i Notatniku można pisać, ale już tworzenie ozdobnych zaproszeń, listów, ulotek czy dyplomów, w których zawarta jest grafika, obramowania, kolorowe tła, to nie ich domena. Wkrótce też okazuje się, że arkusz kalkulacyjny nieźle przydaje się do liczenia domowych wydatków lub do zrobienia złożonej listy księgozbioru czy płytoteki. Sortowanie i wyszukiwanie jakiejś pozycji jest dzięki temu ogromnie ułatwione. Jeśli stać was na spory wydatek, to pewnie zaopatrzycie się w którąś z wersji pakietu firmy Microsoft. Jeśli jednak chcecie zaoszczędzić tych parę groszy, a jednocześnie stać się posiadaczami równie funkcjonalnego i pożytecznego pakietu biurowego, radzę wam skierować swoje oczy w stronę tytułu StarOffice 5.2 PL.

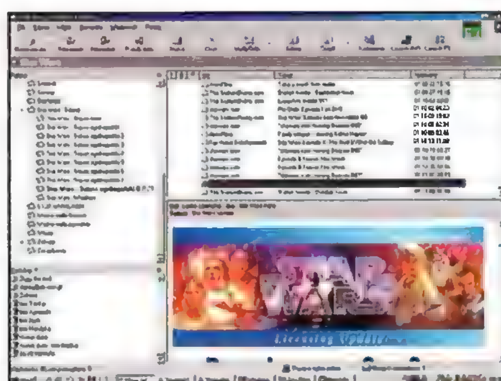
Przeglądarka internetowa

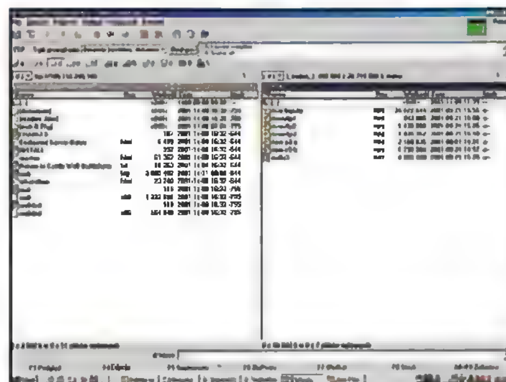
Do naszych domów coraz częściej zagląda Internet: czy to poprzez modem, telefon ISDN, łącze SDI, sieć osiedlową, telewizję kablową czy też w inny sposób. Aby móc po nim swobodnie żeglować, niezbędna jest przeglądarka internetowa. Tu wybór mamy spory i w ogromnej większości wypadków - spośród niezłych przeglądarek darmowych. Obecnie na rynku prym wiodą Internet Explorer, przeglądarka Netscape (wraz z polskim odpowiednikiem: Sylabą) i Opera. Zwykle od razu z Windows dostajemy tę pierwszą. Na ogół zostawiam ją na komputerze ewentualnie instalując najnowszą jej wersję. Czynię tak głównie nie z tego powodu, że jest w czymś lepsza od konkurentów, ale z tego względu, że z komputera w domu korzysta zwykle więcej niż jedna osoba, ze znajomością angielskiego wśród użytkowników jest różnie, a Internet Explorer jest w pełni spolszczony.



Poczta elektroniczna

A jak już mamy kontakt internetowy ze światem, no to oczywiście chcemy, żeby świat miał kontakt z nami. Najczęściej realizujemy to poprzez założenie sobie skrzynki pocztowej na jednym z serwerów. No ale żeby prowadzić intensywną korespondencję, sortować maile i gromadzić te użyteczne, potrzebujemy programu pocztowego. Tu również mamy spory wybór spośród darmowego oprogramowania. Możemy skorzystać z któregoś z programów rozprowadzanych z przeglądarką, jak np. Outlook Express czy Netscape Mail, lub całkowicie niezależnych nie złych produktów, takich jak Eudora, The Bat czy Pegasus Mail. W tym przypadku, podobnie jak poprzednio, ze względów językowych zwykle instaluję program Outlook Express. Choć przyznam, że Eudora prezentuje się w tej kategorii bardzo dobrze. Część z tych programów rozpowszechniana jest na licencji freeware, a część jako adware.





Menedżer plików

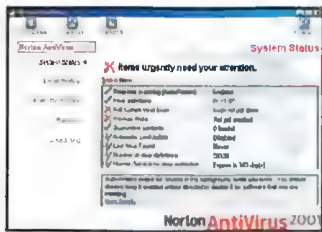
Posługując się Windows, a zwłaszcza wykonując operacje na plikach za pomocą jego Eksploratora, szybko dojdziemy do wniosku, że przydałoby się nam coś bardziej funkcjonalnego, szybszego i prostszego w obsłudze. Takim programem jest Windows Commander. Ten uniwersalny i spolszczony program (niestety pliki pomocy są po angielsku) ułatwi nam kopiowanie, przesuwanie, kasowanie, porównywanie i zmianę nazw plików. Dzięki dodatkowym narzędziom będziemy mogli wykorzystać go też zarówno jako klienta FTP, jak i program archiwizujący. Wymiana wszystkich jego opcji zajęłaby nam zbyt dużo miejsca, dlatego dodam tylko, że jego spore możliwości powodują, że już niedługo nie będziecie sobie wyobrażali pracy w Windows bez jego obecności. Sam program jest niewielki i jest dostępny w Internecie i na płytach na licencji shareware.

Internetowe 'ssacze'

Jednymi z cenniejszych rzeczy dla człowieka są czas i pieniądz. Korzystając z Internetu, w jakiś sposób zużywamy jedno i drugie. Najwięcej czasu (i impulsów, więc również pieniędzy) zajmuje ściąganie plików. A co to dopiero za tragedia, jak zerwie się nam połączenie po ściągnięciu 99% jakiegoś pliku? Jaka tragedia? Żadna. Bo mamy FlashGeta - jeden z najlepszych downloaderów, z jakimi miałem styczność w ostatnich czasach. Nie dość, że wznow połączenie, to jeszcze podzieli pliki na części i każdą z nich ściągnie jako osobną sesję. Przy niektórych serwerach daje to pięciokrotny, a nawet większy przyrost wydajności, a co za tym idzie: skrócenie czasu połączenia i mniejszą liczbę impulsów. Musicie ten program mieć.

Antywirus

To program, który, choć może się okazać jednym z najrzadziej używanych, jest jednym z ważniejszych elementów tego



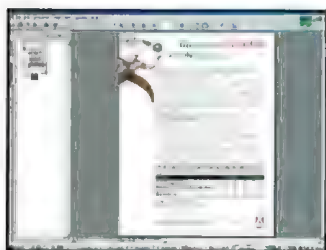
zestawu. Może się zdarzyć, że z wirusami nie będziemy mieli styczności miesiącami, nawet latami, w końcu jednak przyjdzie taka chwila, gdy jeden z nich zawita do naszego komputera, a skutki jego działania praktycznie zawsze są opłakane. Radzę nie zaniedbywać tego punktu przy przygotowywaniu domowego komputera i szybko zaopatrzyć się w stosowny program. Polecam InoculateIT Personal Edition. Z jednej strony, jest on darmowy w przypadku używania go do celów prywatnych, a z drugiej - jest solidnym narzędziem opracowanym przez specjalistów. Jeśli chcemy mieć większą pewność co do zabezpieczeń naszego komputera, powinniśmy nabyć jeden z komercyjnych produktów. Tu zalecałbym Mks_Vira lub Nortona Antyvirusa - przede wszystkim ze względu na ich mechanizmy sprawdzania e-maili.

Zapora ogniowa

Jednym z zagrożeń, jakie niesie Internet, jest możliwość dostania się do naszego komputera nieproszonych gości: czy to podczas żeglowania po stronach WWW, czy w czasie ircowych pogaduszek, czy multiplayerowej rozgrywki w jakąś grę. Jeśli chcemy zachować kontrolę nad tym, co wypływa z naszego komputera i co na niego się dostaje, musimy zaopatrzyć się w program typu firewal. (zapora ogniowa). Obecnie dostępne są dwa niezłe rozwiązania darmowe do domowego użytku Tiny Personal Firewall oraz Zone Alarm 2.6. Przekonał mnie zwłaszcza ten drugi - swoimi możliwościami i niezłą konstrukcją. Jeśli jednak planujemy intensywne używanie Internetu w domu, sugerowałbym zakup pakietu Norton Internet Security, w którym oprócz programów Norton Antyvirus oraz Norton Firewall znajdziemy narzędzia umożliwiające kontrolę odwiedzanych stron WWW.

Acrobat Reader

Opasłe tomiszcza instrukcji i podręczników są coraz częściej zastępowane przez zgrabne i eleganckie dokumenty elektroniczne. Najczęściej występują one w dwóch formach: offline'owych stron WWW lub plików w formacie PDF. O ile te pierwsze obejrzymy za pomocą przeglądarki internetowej, o tyle do tych drugich będziemy potrzebowali programu Acrobat Reader. Dzięki niemu w przygotowanych podręcznikach można zamieścić kolorowe i dosyć skomplikowane zdjęcia, schematy, instrukcje, a nawet filmy czy animacje. Czasem zamiast przeszukiwać setki stron z informacjami, lepiej i wygodniej jest ściągnąć plik PDF z obszernym opisem jakiegoś urządzenia czy programu.



Quick Time

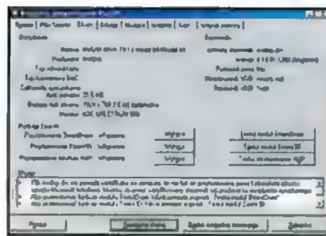


Żeglując po Internecie, natkniecie się czasem na pliki posiadające rozszerzenia .qt lub .mov (dotyczy to zwłaszcza miłośników kina), w takim bowiem formacie najczęściej zapisane są różnego typu trailery kinowe umieszczane na stronach WWW. Aby zapoznać się z ich treścią, potrzebujemy programu mogącego je odtworzyć. Jest nim Quick Time firmy Apple. Program ten pozwala na odtwarzanie zupełnie niezłych jakościowo, a jednocześnie stosunkowo niewielkich objętościowo plików wideo. Oprócz tego został przygotowany do dystrybucji filmów, programów telewizyjnych w formacie ciągłego przepływu danych (tzw. streaming video). Pozwala to nawet na odbiór telewizji z Internetu. W tym przypadku jakość obrazu zależy przede wszystkim od możliwości naszego łącza internetowego.

Przeglądarka plików

Po pewnym czasie zauważymy, że na naszym komputerze namnożyło się plików. Zwłaszcza różnego typu grafik, zdjęć i obrazków z Internetu. Do zapanowania nad nimi potrzebny jest program umożliwiający szybkie ich przejrzenie. Najlepiej, gdyby umożliwiał podgląd maksymalnie wielu formatów graficznych. W tej grupie popularne są dwa programy: ACDSee oraz IrfanView. Osobiście preferuję ten drugi. Jest mały, poręczny i szybki w działaniu, a jednocześnie ma możliwość pokazania w różny sposób przeglądanych plików. Dzięki plug-inom może też odtwarzać niektóre pliki multimedialne. Umożliwia też prostą edycję niektórych formatów i - jak na tak mały program (poniżej 1 MB) - jest świetnie wyposażony w przydatne opcje.

Direct X



Direct X to zestaw sterowników stworzonych przez koncern Microsoft. A w zasadzie nie tyle stworzonych, co podporządkowanych ich wytycznym. Dzięki swoistego typu uniwersalności, pozwalają twórcom gier i oprogramowania multimedialnego szybciej wypuszczać na rynek nowe produkty. Wcześniej musieli się oni martwić różnorodnością sprzętu występującego w naszych komputerach, teraz tę niedogodność eliminują właśnie sterowniki Direct X. Tak więc chcąc pograć na swojej maszynie musisz je mieć zainstalowane. Staraj się też, aby zawsze były w miarę aktualne, a dzięki temu unikniesz wielu kłopotów i stresów.

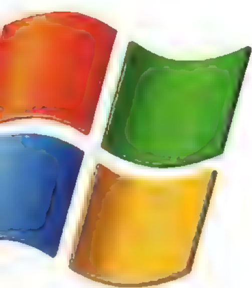
Program do grafiki

Jak już mamy dostęp do Internetu, to za jakiś czas zaczyna nas kusić perspektywa zrobienia własnej strony. Albo też dostajemy w prezencie aparat cyfrowy i chcemy cioci dorobić wąsy na zdjęciu. Do wykonania i jednego, i drugiego zadania potrzebny jest program graficzny. W zależności od tego, jak bardzo chcemy zaangażować się w tego typu działania, zaopatrujemy się w stosowny program. Jeśli rysujemy na poziomie przedszkolaka, wystarczy nam windowsowy Paint. Jeśli mamy większe ambicje, przyda nam się Corel Draw. Jeśli interesuje nas zabawa fotografią i półprofesjonalna grafika to świetny będzie Adobe Photoshop. A jeśli wszystko po trochu i najlepiej niedrogo - to Paint Shop Pro.

Diagnostyka

Gdy już nasz komputer zacznie działać, to chcemy, aby pracował jak najdłużej i najlepiej bez żadnych problemów i usterek. Pomocna w tym będzie odpowiednia diagnostyka. Program SiSoft Sandra nie tylko dokładnie ustali konfigurację naszej maszyny, ale dzięki swym dosyć obszernym informacjom pozwoli szybko znaleźć przyczynę usterki i usunąć ją. Oprócz konfiguracji sprzętowej, zostaną również przetestowane parametry i pliki inicjalizacyjne Windows, co czyni z tego narzędzia bardzo uniwersalną pomoc. A dzięki wbudowanym benchmarkom pozwoli zdiagnozować, jak nasz system reaguje na zmiany parametrów pracy.

Można by instalować jeszcze wiele ciekawych i przydatnych programów, ale nie w tym rzecz, aby napakować nasz komputer setką aplikacji. Ważne jest, aby zainstalować tylko kilka, ale tak funkcjonalnych, żeby nie straszne nam było żadne wyzwanie komputerowe. Oczywiście do wykonania w domowym zaciszu.



Windows XP Home Edition

Tomasz Matusik

Już od pewnego czasu firma Microsoft zapowiadała system łączący cechy popularnej serii Windows 9x z profesjonalnym, 32-bitowym systemem spod znaku NT. Choć wstępnie zapowiadano, że taki system pojawi się po okienkach z numerem 98, to jednak tak się nie stało. Wtedy światło dzienne ujrzały Millennium oraz Windows 2000, a dopiero teraz nastąpił ten długo oczekiwany mariaż.

Na rynku pojawiła się seria produktów oznaczona symbolem Xp. W tym artykule zajmiemy się wersją, jak sama nazwa wskazuje, przeznaczoną do użytku na komputerach domowych.

Instalacja - krok pierwszy

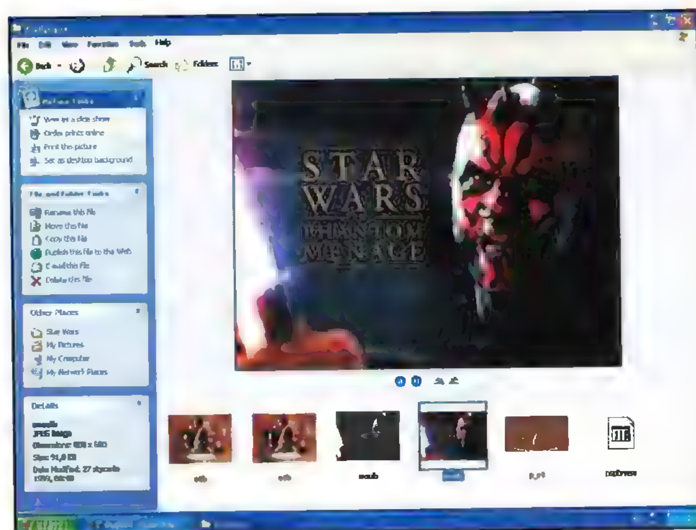
Ci, którzy widzieli instalację systemów NT czy 2000, nie zdziwią się widząc na początku niebieskie ekrany w trybie tekstowym. Przechodząc je po kolei, zdecydujemy o kilku ważnych opcjach. Między innymi o tym, jaki system plików mamy zamiar stosować: FAT czy NTFS. Ja zdecydowałem się na ten drugi ze względu na lepsze zabezpieczenia plików. Utrudnieniem tego typu instalacji może być to, że systemy NT i 2000 nie za bardzo lubią się z nietypowym sprzętem. Więc zanim zaczniemy instalację, upewnijmy się, że nasze dyski, kontrolery UDMA i SCSI są kompatybilne z tym systemem lub że posiadamy odpowiednie sterowniki. Choć jak dotąd system ten instalowałem już na kilku komputerach i do żadnego nie potrzebowałem jakichś dodatkowych driverów.

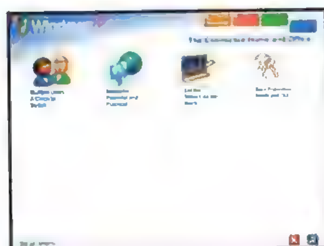
Instalacja - krok drugi

Po niebieskich ekranach przychodzi część okienkowa instalacji. W niej decydujemy o takich parametrach jak strefa czasowa oraz ustawienia narodowe, a także ustalamy pierwsze profile użytkowników. Wspomnę o nich dokładniej w dalszej części tekstu. Gdy już zdecydujemy o wszystkich parametrach, czeka nas pierwsze uruchomienie. I tu pojawia się pierwsza poważna różnica. Otóż jeśli chcemy użytkować Windows Xp, musimy go aktywować. Czynność tę musimy wykonać w ciągu 30 dni od chwili instalacji. Możemy to wykonać łącząc się z Internetem lub dzwoniąc do odpowiedniego serwisu Microsoftu. Cały proces instalacyjny na moim komputerze trwał trochę ponad 40 minut i wymagał dwóch restartów komputera.

Pierwsze wrażenie

Po pierwszym uruchomieniu i wybraniu profilu, w jakim będziemy pracować, pojawia się zdziwienie. Co ten pulpit taki pusty? Tylko jedna ikonka kosza i to wszystko? Tym razem twórcy zostawili nam wolną rękę w urządzaniu naszych okienek. Drugie wrażenie to grafika. Całość jest utrzymana w przyjemnej kolorystyce niebiesko-zielonej. Kształty okienek, ikonek, przycisków, pasków i innych elementów są zaokrąglone, lekko rozmyte i mają niewielki cień, co daje efekt miękkości i spokoju.







Profile użytkownika

W tej wersji systemu od razu jesteśmy zmuszeni do zdefiniowania profili użytkownika. Opcja ta pozwala korzystać z jednego systemu kilku osobom w taki sposób, że każda z nich przystosowuje do swoich osobistych preferencji zarówno wygląd pulpitu, umieszczenie ikon, menu startowe, jak i inne elementy Windows. Możemy też zdefiniować profile do różnych zadań. I stworzyć np. jeden profil do pracy, drugi do grania, a trzeci do zabawy multimediami. Aby uniknąć zbytniej ciekawości współużytkowników komputera, wejście na swój profil możemy zabezpieczyć hasłem. Z kolei mniej doświadczonym użytkownikom lub np. dzieciom możemy przyznać ograniczony dostęp do systemu. Podczas używania okienek możemy przełączać się z profilu na profil, bez potrzeby zamykania okien czy wyłączania programów. Po przełączeniu są one stopowane, a po powrocie do naszego profilu możemy dalej z nich korzystać. Ale nie z każdym programem wychodzi ta sztuczka. Odtwarzanie płyt np. zostaje przy zmianie profilu przerwane i po ponownym zalogowaniu na dany profil trzeba na nowo uruchamiać odtwarzanie, choć aplikacja jest aktywna.

Menu start

Niby podobne, a jednak inne. Oprócz wywołania podmenu z zainstalowanymi programami znajdują się tu skróty do folderów z plikami roboczymi różnych typów, do panelu sterowania, poczty i przeglądarki internetowej, do pomocy, a także do częściej uruchamianych programów. W podmenu z programami kolorowymi podświetleniami zaznaczane są ostatnio uruchamiane skróty. Jednocześnie umieszczona jest w nim informacja, z jakiego aktualnie profilu korzystamy, oraz klawisze wyłączające komputer i pozwalające się nam wylogować. Z początku

Czyżby Windows naszych marzeń...

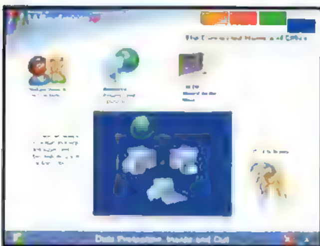
taki układ menu trochę mi przeszkadzał, ale dosyć szybko stwierdziłem, że jest dużo bardziej funkcjonalny od poprzednich rozwiązań.

Opcje folderów

Teraz przeglądanie zawartości naszego dysku twardego jest o wiele prostsze. Po kliknięciu ikony My Computer lub wejściu do jakiegoś folderu zobaczymy okienko z jego zawartością. Po jego lewej stronie umieszczono dodatkowe okna z przydatnymi funkcjami i informacjami odnośnie jego zawartości. Dużym plusem tej wersji Windows jest możliwość automatycznego wyświetlania zawartości plików i folderów graficznych w formie małych obrazków. Choć pojawiło się to już wcześniej, to w tej wersji okienek jest dosyć elegancko rozwiązane. Natomiast przy plikach i programach oprócz ich nazwy wyświetlane są dodatkowe informacje, takie jak typ pliku, producent programu, wielkość danej aplikacji. Również większa różnorodność ikon pozwala nam szybciej określić typ pliku czy folderu.

Panel sterowania

Możliwość konfigurowania, z jednej strony, stała się łatwiejsza, a z drugiej - trudniejsza. Łatwiejsza z tego powodu, że co prostsze czynności i ustawienia konfiguracji są w panelu sterowania udostępnione jako szereg łatwych, dobrze opisanych i zilustro-



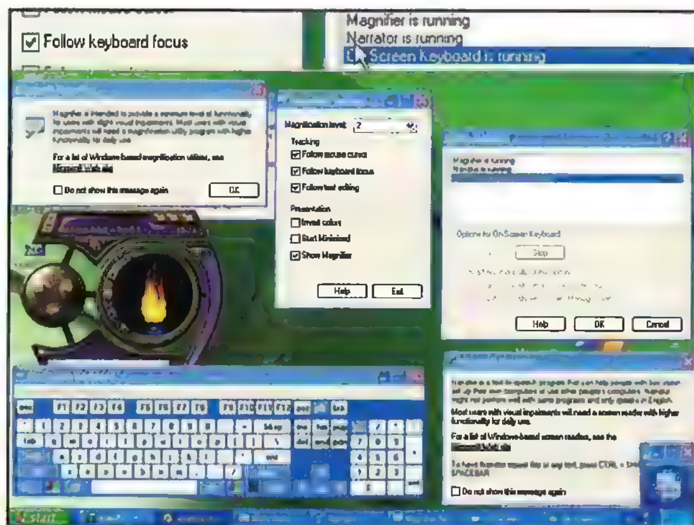
wanych zadań typu pytanie-odpowiedź lub zaznaczenie właściwej opcji. Trudniejsza jest konfiguracja sprzętu i działających w systemie serwisów. Gdy będziemy chcieli zobaczyć, co działa w tle systemu, przekonamy się, że jest uruchomionych szereg aplikacji, tzw. serwisów. Zadania niektórych rozszyfrujemy po nazwie, a e opisów do kilku innych będziemy musieli poszukać w dokumentacji. Także sprawa sterowników może być trudna. Odkąd pamiętam, Windowsy z linii NT i 2000 bywały kapryśne, jeśli chodzi o sterowniki i instalację rzadziej spotykanych kart, rozszerzeń czy peryferiów. Podobnie się rzecz miała z urządzeniami mniej popularnych producentów. W moim przypadku wszystkie peryferia i urządzenia były instalowane bez żadnych kłopotów. Ponieważ jednak Xp jest bardziej zbliżony do systemów NT i 2000 niż 9x czy Me, myślę, że również tu można spodziewać się podobnych kłopotów, choć może trochę rzadziej.

Konfigurowalność

Xp daje większy dostęp do informacji i możliwości konfigurowania systemu niż jego domowi poprzednicy. Dzięki Task Managerowi możemy na bieżąco i dosyć dokładnie sprawdzać aktualną sytuację w systemie. Z kolei dzięki zaawansowanemu monitorowi systemu i zestawowi logów możemy badać wpływ dokonanych przez nas zmian w parametrach na szybkość, stabilność i jakość pracy systemu. Wiele elementów, które mogliśmy zmieniać wcześniej, otrzymało nowe i dodatkowe opcje, które teraz zwiększają możliwość dokonywania na nich zmian. Przydatną rzeczą jest np. opcja pozwalająca ustalić limity miejsca na dysku, przy czym mogą one być inne dla każdego użytkownika.

Multimedia

Oprócz poprawienia wyglądu i wprowadzenia opcji szybkiego przeglądania plików graficznych dodano kilka gadżetów multimedialnych. Xp ma od razu wbudowaną obsługę skanerów, aparatów i kamer cyfrowych oraz napędów DVD. System domyślnie wyposażony jest w sterowniki DirectX-a w wersji 8.1, Windows Media Playera w wersji 8 czy Windows Movie Makera. Te pierwsze, wiadomo, do czego służą. Media Player jest uniwersalnym odtwarzaczem czego się tylko da, a co składa się z obrazu wideo, dźwięku bądź jednego i drugiego. A więc plików wideo, plików wav, mp3, płyt z muzyką, radia internetowego. Aby było ciekawiej, po trafi zrzucać pliki audio na dysk twardy, a z kolei pliki multimedialne nagrywać na CD lub innym urządzeniu.



Z kolei Movie Maker to program do obróbki plików wideo. Za jego pomocą możemy np. film z naszych urodzin przemontować, trochę podretuszować, wyposażyć w napisy bądź ciekawe przejścia pomiędzy scenami.

Integracsja z Internetem

Jest coraz mocniejsza. Poczynając od aktywacji systemu, a kończąc na gier kach dołączonych do Xp, z których w część pogramy tylko przez Internet. W systemie jest cała masa opcji powiązanych z Internetem: a to udostępnienie pliku czy folderu, a to publikacja folderu jako strony webowej, a to umieszczona we właściwościach plików funkcja wysyłania ich mailem czy wreszcie możliwość udostępnienia naszego systemu fachowcowi, który zdalnie, poprzez Internet, naprawi lub pomoże nam rozwiązać problem.

Ułatwienia dla osób z problemami

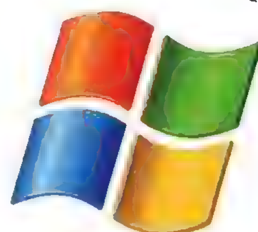
Myślę, że za ten pomysł należą się Microsoftowi słowa uznania. Przyznam, że jakoś nie zauważyłem, żeby twórcy innych systemów kwapili się do umieszczania tego typu ułatwień w swoich programach. A w Windows Xp mamy do dyspozycji: klawiaturę na ekranie, okienko z powiększeniem części ekranu wskazywanej przez kursor czy wreszcie narratora mówiącego nam, co wskazujemy myszką i do czego to służy.

Dodatki

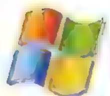
Jest ich całkiem sporo. Bardzo mi się podobało, że w wykonaniu wielu czynności wspomagają nas różnego typu wizardy i pomocnicy. Wiele opcji i operacji jest zautomatyzowanych. Przygotowano między innymi specjalną aplikację umożliwiającą migrację naszych danych z innych wersji Windows i drugą - pozwalającą Microsoftowi tworzyć centralną bazę z informacjami o kompatybilności oprogramowania. Przygotowano także krótki interaktywny instruktaż dotyczący posługiwania się systemem, zmodyfikowano i rozbudowano funkcje przeszukiwania zasobów. O wszystkich nowinkach nie sposób się tu rozpisywać, gdyż zajęłyby to zbyt dużo miejsca.

Podsumowanie

Windows Xp to system bardzo stabilny i szybki. Instalacja gier i oprogramowania przebiegała bez żadnych kłopotów. Czasem system informował, że mogą wystąpić problemy, ale na ogół kończyło się tylko na ostrzeżeniach. Modyfikacje graficzne są przyjemne dla oka i przyznam, że mnie spodobały się bardzo. Sporo ułatwień, a z drugiej strony - wbudowane już przez producenta spore możliwości konfiguracyjne są miłym i pożytecznym dodatkiem. I tak, jak jakoś nie mogłem przekonać się do Windows Me, tak pracując z Xp zauważyłem, że im dłużej to robię, tym bardziej mi się on podoba. I choć do paru rzeczy będę musiał się przyzwyczaić, a od innych z kolei odzwyczaić, to myślę, że warto przesiąść się na ten system. W zasadzie tylko jedna myśl nie daje mi spokoju. Co on przesyła do Microsoftu podczas procesów aktywacji i sprawdzania, czy nie ma jakichś update'ów do systemu?



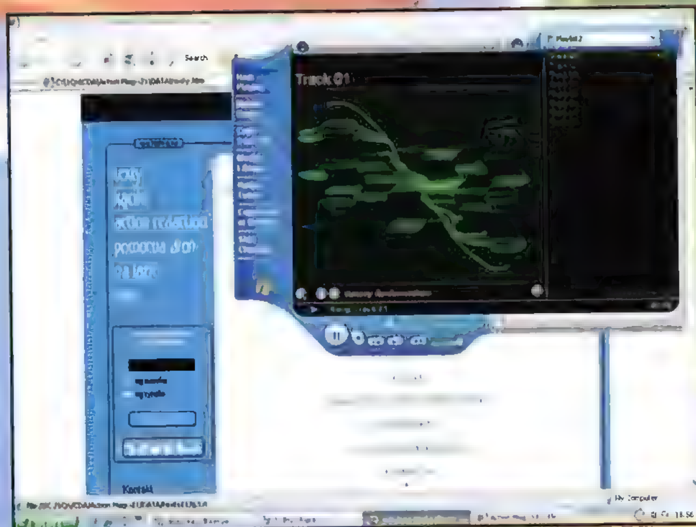
Świat się kończy, MS wypuścił dobry Windows!



Czyli pean na cześć XP

■ Qn'ik

Po sieci od jakiegoś czasu krążył dowcip, że Microsoft ma zamiar wypuścić nowy system operacyjny o wdzięcznie brzmiącej nazwie "WinLux". Miał on łączyć stabilność Windows z prostotą obsługi Linuksa. W pełni rozumiałem ten sarkazm, gdyż sam nigdy specjalnie nie wielbiłem żadnego dziecka firmy słynnego Williama Gatesa. Ciekaw jednak jestem, co teraz będą mówić sceptycy - Małomiękcy wykręcili im nie lada numer!

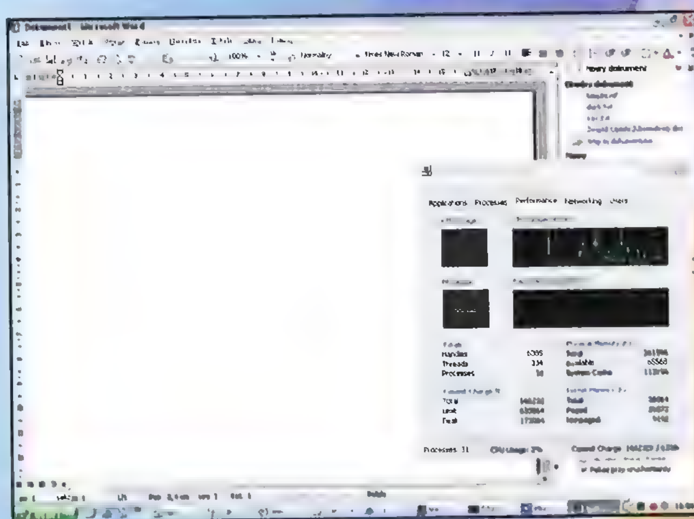


Na poprzednich stronach CDA możecie poczytać fachowy opis WinXP - mój tekst na pewno do takiego miana nie pretenduje. Ot, piszę go dlatego, że jestem nowym użytkownikiem tego systemu - w żadnym razie nie profesjonalistą - ot, po prostu robię na "kompie" to, co przeciętny wyjadacz pizzy przyklawiaturowej.

Jak pewnie wszyscy wiedzą (jeśli nie, proponuję przeczytać wspomniany tekst), WinXP jest pierwszym mariażem dwóch systemów - mającego tysiąc wad, ale sympatycznego Win9x z do bólu profesjonalnym i również posiadającym tysiąc wad (ale innych) NT/2000. Powiem bez ogródek - dziecko z tego małżeństwa jest pięknym i zdrowym cherubinkiem! Już po uruchomieniu od razu da się zauważyć płynące z monitora... ciepło. Tak, ciepło. Jeśli bym miał jednym słowem określić nowe Okienka, powiedziałbym, że są przytulne. Po raz pierwszy nie przeszkadzają mi te wszystkie bajery htmelowe - które mnie niesamowicie irytowały w poprzednich wersjach systemu. Tutaj idealnie pasują - ten os (operation system) bez nich nie byłby taki sam. Zresztą - wbrew pozorom one wcale nie spowalniają pracy! Ale o tym za chwilę.

Teraz zaś odpowiem na pytanie, które nurtuje was zapewne od samego początku czytania tej strony: nie, Microsoft mi nic nie zapłacił, ja tak sam z siebie. :)

Stawiam buraki przeciwko orzechom, że ludzie, którzy zainstalują na swoim komputerze WinXP, momentalnie zapomną o tym, jak wygląda Winamp. Po prostu stał on się całkowicie bezużyteczny po tym, jak nagle Windows Media Player zaczął działać bardzo szybko (wiedzą, o czym mówię najlepiej ci, którzy byli zmuszeni do korzystania z "dobrodziejstw" WMP7.0 pod Win9x). Do tego jeszcze trochę zmienił wygląd - ale za to jak! Przepiękne equalizery, w które można się niemal jak w transie wpatrywać podczas słuchania muzyki. Teraz one naprawdę żyją - reagują bez



żadnego opóźnienia, niezwykle oddziałując na zmysły.

Czas jednak przejść do najważniejszego - krótkiego testu "odporności" WinXP. Od razu mówię, że w tego typu testach wytrzymałościowych mam nie małe doświadczenie, wystarczy powiedzieć, że choćby wtedy, gdy składałem AM (zawsze na Win98) miałem uruchomiony Winamp, Editpad, Frontpage, Outlook, kilka okien notatnika, jakiś komunikator internetowy i co najmniej trzy okna Explorera. O dziwo, system działał - jak na Win98 - w miarę stabilnie, co oczywiście nie znaczy, że szybko. Teraz na tym samym sprzęcie (niezłym, trzeba rzec: Tualatin 1,2 GHz, 256RAM-u) uruchamiam to samo, przy czym Winamp zastąpiłem WMP - wszystko działa bez zająknięcia, a w monitorze systemu widzę, że jeszcze sporo wolnego RAM-u zostało! Tak mądrego zarządzania pamięcią nie miał chyba jeszcze żaden Windows.

Kolejnym testem, który przeprowadzić musiałem, była wytrzymałość na idiotyczne pomysły użytkownika, czyli moje. WinXP okazał się wyjątkowo głupoodporny (czytaj: Qn'ikoodporny) - nie tylko mnie nie skarcił za jednoczesne uruchomienie playlisty mp3, Virtua Fightera 2 i Power Spike Volleyball (symulacja siatkówki plażowej) - o dziwo, wszystkie te aplikacje pracowały szybko i się nie pogryzły! Prawie nie dało się odczuć obecności innych - może poza chwilowymi zająknięciami się WMP. Gdybym zaś zrobił podobną rzecz w Win98, czekałby mnie niechybny restart. Jeśli jednak się zdarzy, że jakaś aplikacja odmówi współpracy, bez obaw - wszystkie inne będą działały sobie spokojnie dalej, a użytkownik może nacisnąć słynną kombinację "ctrl+alt+delete", wywołując tym Windows Task Manager - i w każdej chwili zamknąć dowolny działający proces. Wszystko szybko i bezboleśnie (prawie jak na Amidze :)). Ci, którzy mieli wcześniej Windows 2000 zaszokowani tym faktem nie są - w tamtym systemie było prawie identycznie. To "prawie" polega na tym, że po wywołaniu Menedżera Zadań system nie "staje" - empetrójka dalej wesoło pogrywa, kopiowanie trwa w najlepsze, a transfer plików z Internetu całej afery nawet nie

Czyżby Windows naszych marzeń...

zauważa. Niestety, dzieje się to kosztem szybkości reakcji systemu po naciśnięciu ctrl+alt+del - czasem trzeba poczekać kilka sekund, podczas gdy w Win2000 nie trwało to nic, albo też prawie nic. Nijak to nie umniejsza jednak zalet stabilności systemu. Dla lubiących sporty ekstremalne mała rada - po jakimś czasie użytkowania WinXP zaznaczcie wszystkie ikony na pulpicie i naciśnijcie Enter. :) Robiłem ta kie idiotyzmy z poprzednimi Windows - WinXP dał się po takiej samo bójczej akcji doprowadzić do porządku bez restartu!

Wracając jednak do gier - spośród tych, w które pogrywam regularnie, nie natknąłem się na taką, która by nie ruszyła. Co prawda z niektórymi programami był spory kłopot (jak na przykład z moim ulubionym licznikiem połączeń modemowych "Bankrut", który co prawda się uruchomił, ale nie potrafił wyświetlić poprawnie grafiki), ale dzięki tzw. "compatibility mode" można było sobie bez problemu w niemal każdym przypadku poradzić. Miłośników sta rych gier również pragnę uspokoić - pomimo iż w WinXP nie znajdziecie śladu DOS-a, to gry napisane pod ten system działają bez zarzutów - nie ma jak mała partyjka w Prince of Persia. Co ciekawe - możecie stwierdzić, że dźwięk, który nijak nie chciał wcześniej działać... nagle się pojawił! Niestety, nie wszystko pod najmłodszym Okienkiem zadziała - zawsze będą jakieś wyjątki. Tym się jednak nie ma co przejmować - jeśli gra jest w miarę nowa albo warta grzechu, na pewno w niedługim czasie pojawią się do niej odpowiednie patche.

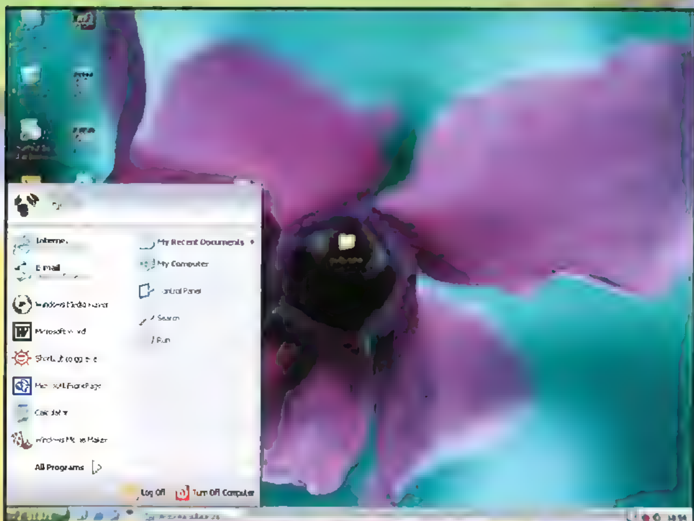
Microsoft nie ukrywa, że Windows XP to system stworzony po to, by działać w Sieci - i to nie lokalnej, ale globalnej. Na każdym kroku możemy napotkać linki, supporty przez Internet, radia, gry (jak na przykład aż 5, specjalnie przeznaczonych do gry w Globalnej Wiosce, standardowo instalowanych z systemem) et cetera. Wszelkie te bajery niestety jednak przeciętnemu polskiemu zjadaczowi Windows się nie przydadzą - gdyż są przeznaczone raczej dla szczęśliwców ze stałym łączem. Modemowcom mogę jednak zakomunikować równie dobrą nowinę - nie wiem, jak to się dzieje (spec ze mnie żaden, jak zdążyłem już zauważyć), ale Internet działa szybciej - przy niektórych plikach osiągałem nawet niemożliwą dla domowych modemów prędkość 10 KB/s! Naturalnie w Okienka wbudowane są dwa najpopularniejsze programy - Explorer i Outlook Express - oba w wersji 6.0. Jedyną wadą tej wszędobylskiej integracji z Internetem jest stałe wymienianie przez Windows jakichś danych z nie wiadomo jakim serwerem. Oczywiście można to wyłączyć - ale niestety nie za pomocą jednego kliknięcia - w innym oknie wyłączamy autoupdate, w innym synchronizację czasu (tak, jest coś takiego) etc.

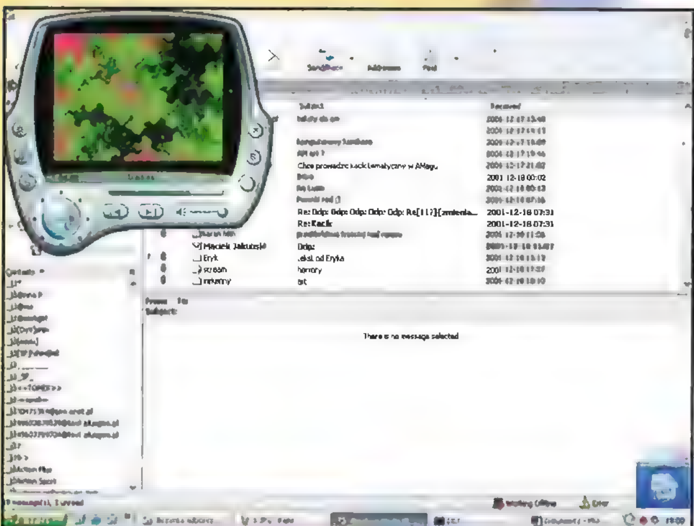
W artykule Tomka Matusika mogliście przeczytać, że nie miał on żadnych problemów z instalacją sprzętu - na płycie są przeróżne sterowniki, do wszelkiego typu kart graficznych, dźwiękowych, sieciowych czy nawet modemów (tak, wreszcie!). O ile nie używacie wziętego z kosmosu sprzętu, możecie być niemal pewni, że WinXP sam postara się o odpowiednie sterowniki. Co prawda szybkość pracy np. GeForce'a wzrasta po zainstalowaniu specjalnych "detonatorów", jednak i bez tego - wszystko odbywa się bezstresowo i, co najważniejsze, działa. Gdy przypomnę sobie ciężkie reinstalacje Windows98, po których zawsze miałem dziesiątki konfliktów sprzętowych i "nieznanych urządzeń", jeszcze bardziej doceniam pracę programistów z Microsoftu. Wykonali wielki kawał naprawdę solidnej i profesjonalnej roboty - o co bym ich do tej pory nie podejrzewał.

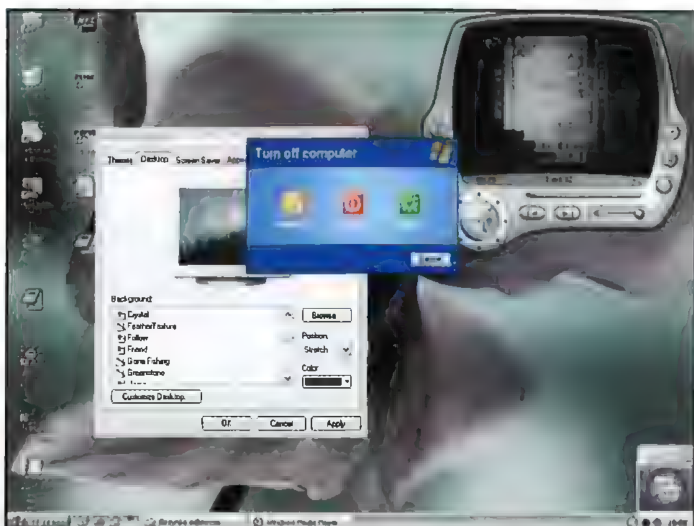
Pamiętam, jak ktoś kiedyś w AR zadał arcyśmieszne i naiwne jak się wtedy wydawało - pytanie: czy gry pod Win98 działają szybciej niż pod Win95. Teraz można śmiało zadać to samo pytanie, podmieniając tylko dwa znaki na końcu - bez narażania się na śmieszność. Prostymi słowami, gry pod WinXP _rzeczywiście_ działają szybciej!!! Albo podobnie - za to na pewno dużo bardziej stabilnie zapewne za sprawą wyżej wspomnianego lepszego zarządzania pamięcią. Pierwszym testem, który wykonałem, był standardowy 3DMark 2001 - wynik zmienił się nieznacznie (o ok. 100 punktów) na plus. Należy jednak brać poprawkę na jakość sprzętu - osoby chcące instalować XP na Celeronie 300 z 64 MB RAM-u niech się lepiej poważnie zastanowią.

Powoli kończąc, chciałbym napisać jeszcze kilka słów o wyglądzie nowego Lufcika (aleź ja dzisiaj wykazuję inwencję w tworzeniu synonimów!). Pewnie pierwszym, co wam się rzuci w oczy, będzie wielki i zielony jak Shrek przycisk Start (swoją drogą, nie zauważyłem niestety możliwości wrzucenia go sobie na górę ekranu, a szkoda - bajer może niepotrzebny, ale fajny). O ile na początku może budzić zdziwienie, to sami zobaczycie, że bardzo pasuje - i chyba w niedługim czasie stanie się kolejnym znakiem firmowym Windows. Esteci powinni przed rozpoczęciem zabawy z systemem poskakać po bardzo dużej liczbie opcji dotyczących wyglądu. Jak na tak profesjonalny (bądź co bądź) system, możliwości konfiguracyjne zadowolą nawet największego malkontenta. Nie tylko można wybrać sobie jeden spośród trzech schematów wyglądu (ja wybrałem srebrny - wspaniale się prezentuje, a Windows i tak nie traci swojego "ciepła"), można sobie ustawić praktycznie wszystko - od koloru wszystkich okienek, koloru podświetlonych plików, po czcionki ekranowe - które mogą być inne dla każdego elementu w systemie. Jeśli kogoś jednak nie urzekł nowy wygląd i chce wrócić do starego - nic trudnego, dwa kliknięcia i system łudząco się upodobni do Win9x. Ja przyznam, że gdy przez chwilę zobaczyłem na podglądzie, jak wyglądałby wtedy mój pulpit, szybko o tak dziwnym pomyśle zapomniałem - to już nie to, dość mam tych kwadratowych i sztywnych okien. Kończąc pisać o wyglądzie, wspomnę tylko o dość szerokiej gamie tapet - po raz pierwszy zdarzyło się, że skorzystałem z gotowej tapety z płyty Windows! I to nie dlatego, że akurat nie miałem nic pod ręką - skończyły się już czasy, gdy Microsoft na odczepne wrzucał jakieś tam chmurki - teraz wybór jest większy (choć ja i tak wolałbym jeszcze więcej), a wszystko bardzo ładnie komponuje się z resztą pulpitu. Brawa za wyczucie smaku!

Tym razem już naprawdę na koniec chciałbym podzielić się z Czytelnikami małą refleksją. Wydaje mi się, że Windows XP znacznie przyczyni się do wzrostu liczby tak zwanych nałogowców komputerowych. Tak ładnego i przyjaznego systemu wręcz nie sposób wyłączyć - dlatego też ja tego praktycznie nie robię. Czy czytam książkę, czy robię cokolwiek innego w swoim imperium (potocznie zwanym pokojem), lubię włączyć sobie, tak jak teraz, długachną playlistę, equalizer na cały ekran (teraz akurat tego nie mam, trochę utrudniałoby mi to pisanie) - i niech mi tak gra... Ale co ja tu będę dużo pisał - po prostu go kupcie i zainstalujcie. Nie pożałujecie.







Czyżby Windows naszych marzeń...

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Maluch



Jeśli byłeś, czytelniku, zainteresowany zakupem przenośnego dysku twardego, lecz odstraszały cię jego gabaryty oraz waga, to MiniHD USB 2.0 firmy Archos jest czymś, co powinno cię zauroczyć. Jest to urządzenie podłączane do komputera poprzez port USB 2.0, lecz możliwe będzie użytkowanie go przy złączu USB poprzedniej generacji (przy czym transfer będzie o wiele słabszy). Dodatkowo dostępne będą wersje komunikujące się z komputerem poprzez złącze PC Card (PCMCIA) oraz FireWire. Pojemności nośników wynoszą od 6 GB do 40 GB. Wymiary urządzenia to od powiednio 75 na 120 na 13 milimetrów.

www.archos.com

Bez przewodów

8002.11a Wireless Networking Card to karta sieciowa opracowana i wyprodukowana przez firmę Actiontec. Urządzenie, jak sama nazwa wskazuje, jest w pełni kompatybilne ze standardem IEEE 802.11a, odnoszącym się do przesyłania danych bezprzewodowo. Maksymalne transfery, jakie dzięki niej można uzyskać, to pięćdziesiąt cztery megabity na sekundę. Cena tego urządzenia ma nie przekroczyć stu pięćdziesięciu dolarów.

www.actiontec.com

Aaaale "wielki maluch"

Pewien chiński naukowiec, o dźwięcznie brzmiącym nazwisku Lu Zhengbin, opracował nośnik, którego pojemność ponad osiemset razy przekracza wie kość obecnie stosowanych dyskietek. Only Disk, gdyż tak została nazwana "hiperdyskietka", jest około trzystu razy szybciej zapisywana i odczytywana od standardowych nośników. Wszystko to brzmi jak fantastyczne wizje pisarzy SF, lecz jest potwierdzone przez innych naukowców, choć my pozostajemy sceptycznie nastawieni, gdyż nie ma jeszcze napędu wykorzystującego te nośniki

www.nikkeibp.asiabiztech.com

Ech... ci naukowcy

Inżynierowie z uniwersytetu Purdue opracowali nowy sposób na chłodzenie układów elektronicznych. Były już miniwiatraczki, moduły Peltiera, wymienniki ciepła z płynam chłodzącymi a nawet kominki z gazem, który skraplał się i parował obniżając temperaturę. Tym razem przyszedł czas na... wachlarzyki. Niewielkie elementy wykorzystują właściwości piezoelektryczne niektórych materiałów. Co ciekawe, energia pobierana przez te urządzenia jest o kilkadziesiąt procent (nawet do 150 razy) mniejsza od obecnie stosowanych rozwiązań (wentylatorków). Mało tego - wachlarzyki nie powodują powstawania pól elektromagnetycznych, które mogłyby negatywnie wpływać na pracę innych podzespołów, a przede wszystkim chłodzonego elementu. Inżynierowie twierdzą, że nie jest to rozwiązanie przeznaczone do wszelkich zastosowań, gdyż wydajność tego typu systemów nie jest wystarczająca przy najbardziej wymagających układach (najnowsze procesory generujące znaczne ilości energii cieplnej). Głównym przeznaczeniem piezoelektrycznych wachlarzyków jest stosowanie w komputerach przenośnych, gdzie montowane są elementy o obniżonej emisji ciepła, lecz także wymagających odprowadzenia nadmiaru tejże energii.

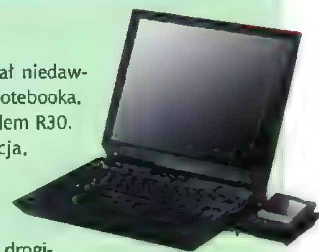
news.uns.purdue.edu

Graficzka

Jak nieoficjalnie donoszą serwisy informacyjne z zagranicy, w drugim kwartale 2002 roku mają pojawić się pierwsze układy o kodowej nazwie RV250, opracowywane przez ATI. W założeniach jest zastosowanie technologii 0,15 mikrona taktowanie około 350 MHz, cztery potoki teksturujące, obsługa zarówno pamięci DDR, jak i SDR oraz wszystkich nowinek wprowadzonych wraz z Radeon 8500. Możliwe, że pojawią się także nowe techniki poprawiania jakości obrazu oraz zwiększenia wydajności przetwarzania danych, gdyż lada dzień pojawi się zapewne nowa kość Nvidii.
www.xbitlabs.com

www.ati.com

R30



IBM zaprezentował niedawno nowy model notebooka, oznaczony symbolem R30. Jest to konstrukcja, która ma wypełnić lukę pomiędzy wydajnymi - aczkolwiek dość drogimi - urządzeniami a niezbyt szybkimi, lecz charakteryzującymi się niską ceną komputerami przenośnymi. Podstawowe parametry to:

Procesor: Intel Pentium III 1 GHz
Pamięć: 128 MB (rozszerzalna do 1 GB)
Dysk twardy: 30 GB
Napędy: FDD zamiennie z DVD 8x
Wyświetlacz: 14,1 cala (1024x768)
Karta grafiki: Trident CyberBlade Alladin 8 MB
Porty: PCMCIA, Ethernet (100 Mbit), Modem (56 Kbit), podczerwień (4 Mbit)
Dźwięk: CS4281 (AC97)
Akumulator: Litowo-jonowy
Minimalna waga: 2,4 kg

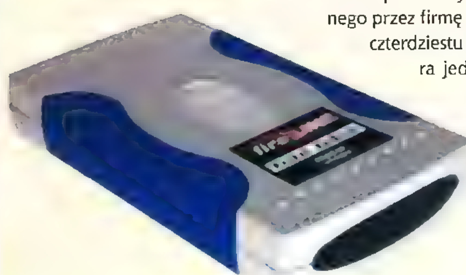
www.ibm.com

Bit

"Chłopcy" z Bitboys, znani od kilku lat z przechwałek na temat procesora graficznego Glaze3D, który już ponad dwa lata temu miał ujrzeć światło dzienne (zapowiadany jako super-hiper-rewelacja), zapowiadają po raz kolejny, że są już niemal na końcu drogi prowadzącej do zaprezentowania światu swojego układu 3D. Jako że nie uwierzyliśmy im na słowo, to teraz możliwe, że przyjdzie nam zweryfikować poglądy na ten temat. Jak donoszą osoby powszechnie uważane za wiarygodne, nowe akceleratory firmowane przez Bitboys znajdują się już w fazie produkcji. Zintegrowane z jądrem dwanaście megabajtów szybkiej pamięci eDRAM (coś w rodzaju cache) komunikują się z resztą układu poprzez magistralę o szerokości... 1024 bitów, co jest ośmiokrotnie większą wartością od obecnie stosowanych nawet w najnowszych układach. Jeśli tylko okaże się, że jest to stuprocentowo poważna informacja, to możemy spodziewać się pogromcy wszystkich obecnych na rynku dopalaczy trzeciego wymiaru.

www.bitboys.fi

Wiecznie zielony



Dwu i półcalowy dysk twardy to niejako serce urządzenia prezentowanego przez firmę Evergreen. Jest to przenośny dysk twardy o pojemności czterdziestu gigabajtów umieszczony w estetycznej obudowie, która jednocześnie ma go chronić przed czynnikami zewnętrznymi, mogącymi spowodować jego uszkodzenie, a co za tym idzie-utratę danych. Jak to zwykle bywa w najnowszych konstrukcjach tego typu, wymiana danych pomiędzy nośnikiem a komputerami PC lub Macintosh odbywa się poprzez złącza USB 2.0 lub IEEE 1394 (FireWire).

www.evergreennow.com

Koreańskie pamięci

Koreański producent pamięci, firma Hynix, przedstawiła nowe wersje kości pamięci DDR. Moduły te charakteryzują się wykonaniem w technologii 0,16 mikrona, dzięki czemu ograniczono niemal o połowę zużycie energii elektrycznej, a czas dostępu wynosi obecnie 2,6 nanosekundy. Przewidywana częstotliwość taktowania tychże kości to 375 MHz, czyli 750 w trybie DDR. Pierwsze konstrukcje wykorzystujące nowe pamięci powinny pojawić się jeszcze przed wakacjami.

www.hynix.com

Centrum

Rio Advanced DIGITAL Audio Center to najnowsza propozycja firmy Sonic Blue dla audiofilów, którzy często się przemieszczają. Jest to ni mniej, ni więcej tylko odtwarzacz muzyki zapisanej między innymi w formacie MP3, wyposażony w wiele ciekawych funkcji. Nośnikiem danych jest wbudowany czterdziestogigabajtowy dysk twardy aż trzy złącza USB, port modemu, sieci (LAN). Ciekawostek jest znacznie więcej, lecz dotyczą głównie parametrów dźwiękowych i jeśli tylko macie ochotę dowiedzieć się czegoś więcej, zapraszam na stronę firmową producenta. Napiszę jeszcze tylko, że cena ma nie przekroczyć... tysiąca pięciuset dolarów.

www.sonicblue.com

Małe, grające...



MPIO-DMK to nazwa jednego z najmniejszych urządzeń pozwalających odtwarzać muzykę zapisaną w formacie MP3. Konstrukcja przypomina breloczek do kluczy, choć wbudowane 128 megabajtów pamięci oraz możliwość komunikowania się z użytkownikiem w kilku językach sprawia, że odtwarzacz może wielu zainteresować. Cena tego "breloczka" ma nie przekroczyć 210 dolarów.

www.mp3newswire.net

Nvidia wybrała

Serwis The Inquirer podał informację dotyczącą firmy projektującej referencyjne karty dla firmy Nvidia. Wcześniejszym współpracownikiem giganta graficznego była firma MSI, lecz od wersji Titanium opracowywaniem nowych konstrukcji zajmuje się firma VisionTek. Tak więc zamiast na Tajwanie nowe projekty powstawać będą na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki.

www.theinquirer.net

Nowości Sprzętowe



Przenośny

Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu kamery internetowej PC-CAM 600, nowego urządzenia wysokiej klasy, które może być odłączone od komputera i używane jako cyfrowy aparat fotograficzny. Elegancka, atrakcyjna i ergonomiczna kamera doskonale mieści się w dłoni i w kieszeni. Na biurku kamera jest podłączona przez interfejs USB zapewniający również zasilanie, może rejestrować obraz wideo na żywo z szybkością do 30 klatek na sekundę lub nieruchome obrazy o wielkości do 1,3 megapiksela przy zastosowaniu programowego podnoszenia jakości obrazu. Przy pracy jako przenośny aparat kamera jest odłączana od podstawy i staje się urządzeniem do rejestracji dźwięku i obrazu o bogatych możliwościach. Może być używana jako cyfrowy aparat, kamera lub rejestrator dźwięku dzięki wbudowanemu mikrofonowi, lampie błyskowej i 16 MB wewnętrznej pamięci. Kamera rejestruje fotografie o rozdzielczości do 1024x768 (XGA) w trybie "surowym" i do 1,3 megapiksela z programowym podnoszeniem jakości obrazu, z jakością stanowiącą znaczący postęp w tej kategorii cenowej. Kamera może przechowywać w swojej pamięci 200 obrazów o rozdzielczości 640x480 (VGA), 85 obrazów XGA lub 20 obrazów 1,3 megapiksela. Kamera może także zarejestrować nagranie wideo o długości 75 sekund lub do 60 minut nagrań dźwiękowych. Zaawansowani użytkownicy będą pod wrażeniem ręcznej i automatycznej kontroli ekspozycji, balansu bieli, korekcji gamma i usuwania migotania, a także inteligentnej lampy błyskowej z trybami pracy: automatycznym, wymuszonym i redukcją efektu czerwonych oczu. Mechanizm opóźniacza dopełnia całości. Kamera PC-CAM 600 powinna kosztować około 145 dolarów. www.creative.com

Modemy

Fincom Poland - autoryzowany przedstawiciel producenta modemów Microcom w Polsce - przygotował nową, bardzo ciekawą ofertę handlową pod nazwą: "Jakość, na którą Cię stać" skierowaną zarówno do klientów końcowych, jak i do resellerów. W ten sposób Microcom - dostosowując politykę cenową i promocyjną do aktualnej sytuacji na polskim rynku komputerowym - ma zamiar skłonić



Dane techniczne:

Tryby: stereo, 4.1, 5.1 ■ Tryby dźwięku przestrzennego: DTS, Dolby ProLogic, Dolby Digital ■ Moc satelitów: 4*7 W ■ Moc gł. centralnego: 21 W ■ Moc subwoofera: 30 W ■ Dodatkowe: pilot, podstawki pod kolumny

Creative Inspire 5.1 Digital 5700 to pełny zestaw (dekoder, wzmacniacz, głośniki) nagłośnienia kina domowego (podczas zabawy sprawuje się równie świetnie).

DTS też

Creative Inspire 5.1 Digital 5700

■ **Maciej Lewczuk**

Jak co roku oczekujemy nowości przygotowanych przez firmę Creative i jak zwykle otrzymujemy produkty o poprawionej jakości, większej funkcjonalności, a także... cenie. Czy warto mimo to wyłożyć kilkanaście setek na sprzęt nagłaśniający? Możliwe, że na to pytanie odpowie poniższy tekst.

Jedną z propozycji jest nowy zestaw głośników noszący bardzo długą nazwę Creative Inspire 5.1 Digital 5700. Jest to zaprojektowany niemal od nowa komplet kolumn wraz z modułem dekodera, który zawiera wzmacniacz oraz procesor efektów.

Najważniejszą częścią zestawu jest moduł dekodera, zadaniem którego jest odpowiednie przetworzenie dostarczonego z dowolnego źródła sygnału dźwiękowego i rozdzielenie go na sześć kolumn zestawu. Pozostałe elementy to cztery głośniki satelitarne, jeden centralny, subwoofer (niskotonowy) oraz pilot i zestaw niezbędnych przewodów, podstawki pod kolumny oraz zasilacz sieciowy, dostarczający energii do wzmacniacza.

Kolumny, satelitarne i centralną, wykonano z czarnego tworzywa, a maskownice pokryto estetycznym materiałem. Do stworzenia obudowy subwoofera wykorzystano drewno, które pokryto pasującą do satelit czarną okleiną. Zdejmowana maskownica pokryta została tym samym materiałem co reszta kolumn. Na każdym elemencie (prócz dekodera) umieszczono metalową, wypolerowaną płytkę z logo producenta. Całość wygląda bardzo estetycznie i może się stać niemal ozdobą pomieszczeń, w których zostanie umieszczona.

Moduł dekodera, będący centrum sterowania, zasadniczo nie zmienił się. Na tylnej ściance umieszczono większość używanych obecnie w różnego rodzaju urządzeniach typów wejść, poprzez które dostarczane są sygnały dźwiękowe - tak analogowe, jak i cyfrowe. Znajdziemy tam między innymi analogowe złącza minijack, cyfrowe DIN, koncentryczne oraz optyczne. Wszystkie (prócz optycznego) pokryto złotem dla lepszego przewodzenia elektrycznego. Na przedniej ściance umieszczono pokrętło głośności ogólnej, poziom wzmocnienia sygnału na subwooferze, kolumnie centralnej oraz moc efektu Surround. Przycisk wyciszenia (Mute), włącznik trybu Pro Logic (nieuaktywnienie powoduje brak możliwości wyboru efektów przestrzennych) oraz klawisze pozwalające ręcznie wybrać źródło sygnału i uruchomić efekty (CMSS Movie, CMSS Music, Fourpoint/5.1 DIN, Stereo).

Całością można sterować za pomocą pilota, wyłączając regulacje subwoofera, głośnika centralnego i efektu Surround. Na pilocie znajdują się także przyciski - Test, który pozwala na sprawdzenie poprawności rozmieszczenia kolumn i regulację (równoważenie) ich wzajemnej głośności; Dynamic Mode, umożliwiający przełączanie zestawu z trybu "skompresowanego" na pełny. Tryb "skompresowany" (ustawiony standardowo) zmniejsza dynamikę generowanego dźwięku, przez co można słuchać dźwięków cichych i głośnych przy mniejszym wzmocnieniu. Gdy jednak interesuje nas pełne spektrum odgłosów dostępnych, przykładowo podczas odtwarzania ścieżek dźwiękowych w standardzie DTS lub Dolby Digital (w filmach DVD), wybór trybu "pełnego" spowoduje, że do uszu słuchacza dotrą wszystkie niuanse dźwięku przestrzennego.

Po rozstawieniu w pomieszczeniu wszystkich kolumn i podłączeniu do karty Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX poprzez przewód optyczny rozpoczęliśmy testy. Cóż, nie mam się do czego przyczepić, gdyż przez cały czas, niezależnie, czy oglądane były filmy z DVD, uruchamiane gry wykorzystujące dźwięk przestrzenny czy odsłuchiwana muzyka w przeróżnych formatach, dźwięk charakteryzował się doskonałą jakością w pełnym spektrum częstotliwości. Świetnie sprawował się subwoofer wykonany w nowej technologii SLAM (Symmetrically Loaded Acoustic Module), ponieważ nawet potężne basy nie powodowały "charczenia" membrany czy rezonansu obudowy.

Jeśli kogoś stać na tego typu zestaw lub nosi się z zamiarem zakupu wzmacniacza czy amplitunera wraz z kolumnami (tworzy kino domowe), niech zastanowi się poważnie nad zakupem zestawu Creative Inspire 5.1 Digital 5700.

Creative Inspire 5.1 Digital 5700

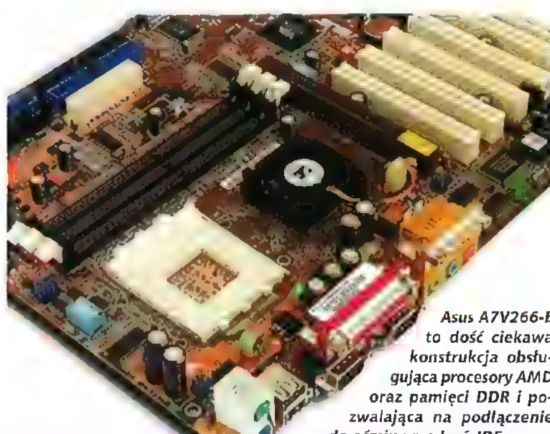
Cena 1750 zł* ■ Dostarczył Creative Labs (Irl) Ltd Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

+ doskonała jakość wykonania ■ świetny subwoofer
- nie dla przeciętnego zjadacza chleba

Internet www.creative.pl, www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wysoka jakość... i cena



Asus A7V266-E to dość ciekawa konstrukcja obsługująca procesory AMD oraz pamięci DDR i pozwalająca na podłączenie do ośmiu urządzeń IDE.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron/Athlon/Athlon XP ■ **Podstawka:** Socket 462 (Socket A) ■ **Pamięci:** 3*DDR ■ **Chipset:** VIA KT266A ■ **Złącza** 1*AGP Pro, 5*PCI, 1*ACR ■ Kontroler RAID: Promise ■ Inne: układ dźwiękowy C-Media CMI8738

Panie, kup Pan Asusa... no kup!

Asus A7V266-E

■ techNICK

Od kilku miesięcy czekaliśmy, aż do redakcji trafią płyty od najbardziej chyba znanego producenta płyt głównych, jakim jest firma Asus. Nasze oczekiwania w końcu nie okazały się płonne i oto na moim biurku znalazła się przesyłka z firmy Incom zawierająca konstrukcję Asus A7V266-E.

Konstrukcja ta przeznaczona jest do obsługi procesorów produkowanych przez firmę AMD czyli Duronów, Athlonów oraz Athlonów XP. Jako że wykorzystuje chipset Via KT266A, obsługuje tylko pamięć DDR (trzy banki) i, co ciekawe, karty graficzne korzystające ze złącza AGP 4x oraz AGP Pro (obsługa kart pobierających prąd o napięciu 1,5 wolta). Mostek północny chipsetu chłodzony jest radiatorem i wentylatorem, a wokół podstawki pod procesor nie zamontowano żadnych większych elementów ograniczających możliwość instalacji dużych i wydajnych systemów chłodzenia, lecz niestety gniazda pamięci znajdują się tuż przy tejże podstawce, dlatego wysiłki inżynierów raczej spełzły na niczym. Ciekawostką jest możliwość ustawienia parametrów procesora zarówno w BIOS-ie płyty, jak i za pomocą przełączników DIP. Zainstalowany układ firmy Promise pozwala na wykorzystanie płyty w serwerach, gdyż dzięki niemu dyski można połączyć w macierz RAID typu 0 lub 1. Układ dźwiękowy jest w stanie generować dźwięk nawet siedmiokanałowy (6.1), lecz jest to wykonywane programowo, a dodatkowe wyprowadzenia na głośniki trzeba dokupić osobno lub wyprowadzić przez złącza S/P DIF.

Asus A7V266-E doskonale spisuje się jako podstawa do stworzenia wydajnego systemu komputerowego zorientowanego na wykorzystanie jako stacji graficznej lub prostego serwera plików (FTP, WWW, Mail) czy magazynu danych w niewielkiej firmie. Jeśli jednak ktoś potrzebuje dostępu do ośmiu urządzeń IDE oraz obsługi najnowszych procesorów firmy AMD, powinien zainteresować się opisaną konstrukcją.

Asus A7V266-E

Cena: **829 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

+ świetne parametry i jakość wykonania ■ polska instrukcja (Quick Guide)
- gniazda pamięci umieszczono za blisko podstawki procesora

Internet: **www.incom.com.pl, www.asus.com.tw**



Dane techniczne:

Poziomy nacisku: 512 ■ **Podłączenie:** port USB ■ **Przewód:** 150 cm ■ **Dodatkowe:** program MetaCreations Painter Class c

Popiszmy się

Media Tech Super Pen

■ techNICK

Każdemu czasem zdarza się coś narysować, namalować lub napisać. Próbowaliście także zapewne dokonać tego za pomocą komputera i dołączonej do niego myszki. Efekty nie były nadzwyczajne, prawda?

Dla użytkowników, którzy pragną wykorzystać komputer do zaspokojenia swoich zapędów artystycznych, wymyślano już wiele urządzeń, między innymi pióra świetlne, specjalne pióra z kulką (połączenie pisaka i myszy), lecz najlepszym urządzeniem okazał się tak zwany tablet. Jest to tabliczka z dołączonym do niej specjalnym piórem, pozwalająca na przenoszenie ruchów dłoni na ekran komputera. Media Tech Super Pen podłączany przez port USB pozwala na podobną zabawę w domu. Zabawę, gdyż jego niewielkie gabaryty raczej nie przypadną do gustu osobom zajmującym się rysunkiem na poziomie wyższym niż amatorski. Bezprzewodowy pisak należy wyposażyć w baterię AAA, gdyż niestety nie będzie działał bez zasilania. Umieszczenie akumulatorka w górnej części pióra powoduje, że nie leży ono zbyt wygodnie w dłoni, przez co nadgarstek męczy się (a co mają powiedzieć dzieci?). Używanie tabletu jako zastępstwa dla myszki nie jest najlepszym pomysłem, choć po kilkudziesięciu minutach przyzwyczajenia się do troszkę innego sposobu sterowania kursorem, od biedy można sobie dawać radę. Do zestawu dołączono program MetaCreations Painter Classic pozwalający na spożytkowanie właściwości tabletu, dzięki czemu niemal od razu można przystąpić do stworzenia dzieł na miarę któregoś z "wielkich", a czy to będzie Monet, Picasso, czy Dali, to już pozostanie użytkownikowi do wyboru.

Media Tech Super Pen jest ciekawym urządzeniem, choć jeśli ktoś pragnie wykorzystywać tę konstrukcję do czegoś więcej niż zabawy lub składania podpisów na komputerowych dokumentach, niech zastanowi się poważnie przed zakupem.

Media Tech Super Pen

Cena: **199 zł*** ■ Dostarczył: **Multi Styk**, 05-074 Halinów, Brzeziny 13B tel. (0 22) 795-14-49 faks (0 22) 783-79-33

+ bezprzewodowy pisak ■ długi przewód
- niezbyt wygodne wyważenie pisaka

Internet: **www.multistyk.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

nowych klientów do kupowania produktów swojej marki. Między innymi obniżono ceny najpopularniejszych modemów Microcom.
Nowe ceny dealerskie wynoszą:
dla InPorte Voice (chipset Conexant) 77,50 PLN netto,
dla DeskPorte 56 Int/L (chipset Lucent) 91,00 PLN netto,
dla DeskPorte Pocket (chipset Lucent) 199,00 PLN netto,
dla DeskPorte 56K Voice (chipset Conexant) 272,00 PLN netto,
dla USB Travel/S (chipset Lucent) 179,00 PLN netto.
Microcom przygotował szereg atrakcyjnych promocji przedświątecznych dla swoich klientów, dostępnych w sklepie internetowym:
eshop.fincom.pl



Pojemne kasety

Niedawno firma Sony wprowadziła na rynek pierwszy napęd taśmowy, skonstruowany w oparciu o najnowszą technologię AIT-3. Na jednej kasetce będzie można zapisać do 100 GB nieskompresowanych i aż 260 GB skompresowanych danych. Urządzenia AIT 3 mają stanowić konkurencję dla technologii Super DLT Quantum i LTO. Pozostałe zalety nowych napędów to wysoki transfer danych - sięgający 112 GB/h w przypadku danych skompresowanych oraz deklarowany przez producenta bezawaryjny czas pracy (MTBF) 400000 godzin przy 100% obciążeniu. Ponadto na przednim panelu znajduje się interfejs IrDA, wykorzystywany do celów serwisowych i diagnostycznych. W napędach zastosowano innowacyjny system układu pamięci na kasecie R-MIC (Remote-Memory In Casette), pozwalający użytkownikowi zorientować się w zawartości taśmy nawet bez wkładania je do napędu. Urządzenia są kompatybilne z poprzednimi generacjami napędów AIT, z możliwością odczytu i zapisu na nośnikach technologii AIT-1 i AIT-2. Dzięki wykorzystaniu oprogramowania TapeCopy firmy NovaStor uproszczony został schemat migracji danych zapisanych przy użyciu innych technologii, co w znacznym stopniu ułatwia i przyspiesza pracę. Urządzenie dostępne będzie zarówno w wersji wewnętrznej o symbolu AIT260i, jak i zewnętrznej, opatrzonej symbolem AIT260e. Wersja wewnętrzna trafiła już do masowej sprzedaży. Cena napędu to... uwaga! 17.200,- PLN, cena kompatybilnych 100 GB taśm to zaledwie 450,- PLN (obie ceny netto dla użytkownika końcowego). Więcej informacji znaleźć można na internetowej stronie producenta:
www.sony-europe.com



Wieża od Lexmarka

Firma Lexmark poinformowała o wprowadzeniu nowej, przełomowej drukarki, przeznaczonej do współpracy zarówno z komputerem, jak i z telewizją interaktywną. Nową drukarkę kolorową, Lexmark i3, cechują typowa dla firmy Lexmark fotograficzna jakość druku, łatwość obsługi oraz atrakcyjny wygląd. Urządzenie to oferuje użytkownikom indywidualnym zupełnie nowy sposób sporządzania wydruków. Drukarka i3 ma wysokość zaledwie 12 cm i przypomina kształtem mały magnetowid. Dzięki zwartej konstrukcji urządzenie mieści się na każdym biurku. Po podłączeniu do przystawki telewizji interaktywnej drukarka i3 umożliwia drukowanie fotografii, wiadomości poczty elektronicznej i ich załączników, a także dokumentowanie transakcji "handlu telewizyjnego" (t-handlu), takich jak operacje bankowe i zakupy dokonywane za pośrednictwem telewizji interaktywnej. Dzięki takim cechom jak konstrukcja umożliwiającą ustawienie w konfiguracji wieżowej, wbudowany podajnik papieru ładowany od przodu, dostęp od przodu do wszystkich funkcji oraz łatwe instalowanie kasety z atramentem, drukarka i3 jest wyjątkowo wygodna w użyciu. Diody na panelu przednim automatycznie sygnalizują użytkownikowi, gdy atrament w kasecie jest na wyczerpaniu, ułatwiając zadbanie o terminowy zakup kasety na wymianę. Obudowa w modnym czarnym kolorze ze srebrzystymi wykończeniami nadaje urządzeniu nowoczesny wygląd, znakomicie pasujący do dzisiejszych domowych centrów rozrywki. Lexmark i3 zapewnia druk czarny lub kolorowy ze znakomitą rozdzielczością 2400 na 1200 dpi (punktów na cal) na wszystkich rodzajach papieru. Model ten wyróżnia się wyjątkowo małą wielkością kropli atramentu (zaledwie 7 pikolitrów), co zapewnia płynne i równomierne przejścia między kolorami. Drukarkę i3 można rozbudować do konfiguracji dwugłowicowej z dodatkową kasetą z czarnym atramentem, co pozwoli na uzyskiwanie tekstu o ostrości dorównującej drukarce laserowej, obok fotograficznej jakości druku kolorowego, zapewnianej przez standardowo dostarczaną kasetę z atramentami kolorowymi. Kolejnymi zaletami tego modelu są: duża szybkość druku, sięgająca 9 str/min przy druku czarnym i 5 str/min przy druku w kolorze, oraz charakterystyczne dla drukarek Lexmark funkcje, takie jak system



Logitech ClickSmart 510 jest cyfrowym aparatem fotograficznym oraz kamerą internetową w jednej obudowie.

Dane techniczne:
Rozdzielczość zdjęć: do 1280 na 960 punktów ■ Matryca: CCD 640 na 480 punktów ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: karta SmartMedia 8 MB ■ Zasilanie: 4 baterie AAA ■ Podłączenie do PC: port USB

Sprytne klikanie

Logitech ClickSmart 510

■ Mike-L

Pierwsze cyfrowe kamery internetowe, które można było odłączyć od "smyczy" (przewodu) łączącej je z komputerem i zabrać w dowolne miejsce, nie oferowały użytkownikowi rewelacyjnych parametrów. Mała ilość zdjęć zapamiętywana na wbudowanej pamięci, niska rozdzielczość, brak lampy błyskowej i...

Ostatnimi czasy coraz więcej tego typu konstrukcji bardziej przypominało aparaty cyfrowe, które są w stanie pracować jako kamery internetowe.

Logitech ClickSmart 510 jest tego doskonałym przykładem, gdyż nawet kształtem przypomina popularne aparaty kompaktowe; ma ergonomiczny kształt, który ułatwia trzymanie i kadrowanie poprzez wizjer optyczny. Pracę obiektywu można przestawić w tryb wykonywania portretów lub pejzaży. Wbudowana lampa błyskowa pozwala na fotografowanie w warunkach niedostatecznego oświetlenia, a jej skuteczny zasięg to maksymalnie cztery metry. Na wbudowanym ekraniku LCD znajdują się wskaźniki aktualnego stanu aparatu oraz poszczególnych jego funkcji.

Możliwe jest wykonywanie pojedynczych zdjęć, jak i sekwencji pięcioklatkowych, a także nagrywanie filmów. Wszystkie dane magazynowane są na karcie SmartMedia. Bogaty pakiet oprogramowania umożliwi obróbkę i wykorzystaniea zdjęć i animacji zapisanych zarówno w terenie, jak i w domowym zaciszu (w trybie kamery internetowej). Jakość fotografii oraz przechwyconych sekwencji charakteryzuje się dość dobrą jak na tej klasy urządzenie jakością. Logitech ClickSmart 510 jest świetnym przykładem na to, jak ewoluują kamery internetowe i czego możemy się spodziewać w najbliższej przyszłości. Trzeba także zauważyć, że jeszcze rok temu za podobną cenę można było nabyć kamerę wysokiej klasy a dziś mamy jakby "gratis" dołączony aparat cyfrowy.

Logitech ClickSmart 510
Cena: 796 zł* ■ Dostarczyl: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06
(+) dobra jakość zdjęć ■ wymienny nośnik danych
(–) spore rozmiary
Internet: www.logitech.com www.megabajt.com.pl



Zoltrix Cyber CAM to cyfrowy aparat, którego cena nie przekracza trzystu pięćdziesięciu złotych.

Dane techniczne:
Rozdzielczość: 640 x 480 (Hi), 320 x 240 (Lo) ■ Podłączenie do komputera: USB ■ Liczba zdjęć: 26 (Hi), 107 (Lo) ■ Zasilanie: USB lub 2 baterie AA ■ Dodatkowo: stojak (trójnóg)

Cyber?

Zoltrix Cyber CAM

■ Maciej Lewczuk

Firma Zoltrix, po tym jak kilkanaście miesięcy temu nieco "ucichła" (mniej widoczna na rynku), zaczyna prawdziwą ofensywę, mającą na celu uzmysłowienie użytkownikom, że nie słynie jedynie z dobrej klasy modemów, lecz także z innych, ciekawych produktów.

Zoltrix Cyber CAMto, jak wskazuje nazwa, aparat cyfrowy z możliwością wykorzystania go jako kamery internetowej. Kompaktowe rozmiary sugerują, że nie możemy spodziewać się rewelacyjnych parametrów, co nie do końca jest prawdą. Chociaż obiektyw jest nieruchomy, brak możliwości sprzętowego powiększenia obrazu (Zoom) oraz nastawiania ostrości fotografowanych obiektów zapisane obrazy charakteryzują się dobrą jakością. Ciekawostką jest fakt, że zdjęcia zapisywane są niezmiernie szybko, dzięki czemu bez problemu możemy "strzelać" migawką niemal co sekundę. Oczywiście znajdziemy tu także tryb continuous, czyli wykonanie sekwencji siedmiu zdjęć (co sekundę jedno), pozwalające przykładowo zapisać kilka faz ruchu dowolnego obiektu. Self-timer, czyli samowyzwalacz, umożliwi wykonanie zdjęcia po ośmiu sekundach od naciśnięcia spustu migawki.

Minusem jest konieczność odkręcenia malutkiej śrubki za pomocą niewielkiego śrubokręta, gdy chcemy wymienić baterie lub włączyć aparat. Cyber CAMa podłączamy do komputera poprzez dość długi przewód USB, co pozwala na transfer obrazów i zapisanie ich na dysku twardym. Dołączone oprogramowanie i pakiet ArcSoft PhotoStudio Suite 2.0 dają możliwość niemal dowolnej obróbki obrazów. Zoltrix Cyber CAM jest nad wyraz ciekawą konstrukcją, zważywszy na fakt, że i cena tego urządzenia została skalkulowana na w miarę rozsądnym poziomie.

Zoltrix Cyber CAM
Cena: 345 zł* ■ Dostarczyl: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06
(+) szybki zapis zdjęć w pamięci ■ niewielkie gabaryty
(–) utrudniony dostęp do baterii
Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

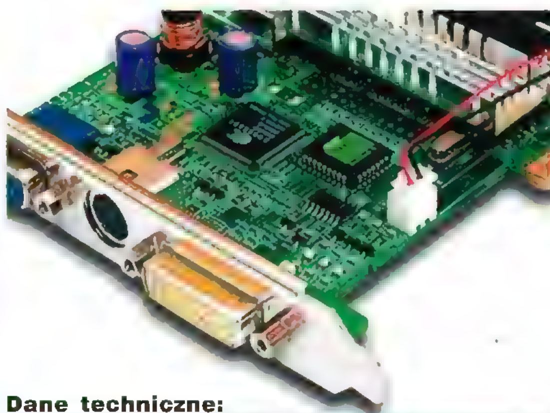
Nowości Sprzętowe

prowadzenia papieru Accu-Feed(tm). Dzięki tym wszystkim cechom i3 zaspokaja wszelkie potrzeby typowego użytkownika. Niektóre cechy i funkcje drukarki '3 mogą być uzależnione od możliwości przystawki telewizji interaktywnej i usług oferowanych przez operatora telewizji kablowej.
Funkc onalność i przydatność modelu i3 zwiększa dodatkowo wyposażenie drukarki w złącze USB, które umożliwia jej współpracę z normalnym komputerem osobistym. Małe rozmiary urządzenia oraz możliwość ustawienia go w konf guracj' w'eżowej są szczególnie atrakcyjne dla użytkowników dysponujących małą ilością miejsca. Przybliżona cena detaliczna drukarki Lexmark i3 wynosi 139 dolarów.
www.lexmark.com

Sony szaleje

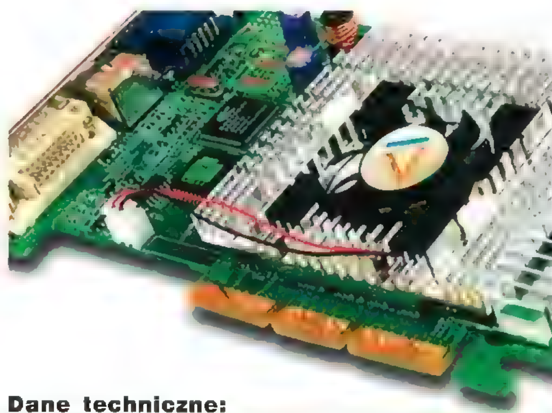


Sony wprowadza do sprzedaży nowy przenośny napęd CD-RW/DVD-ROM o symbolu CRX85A. Napęd zapisuje płytki CD-R z prędkością 20-krotną, płytki CD-RW z prędkością 8 krotną. Od czyt CD-ROM przebiega z prędkością 24x, a DVD-ROM 8x. W napędzie zastosowano technologię Power-Burn(tm) i 8 MB bufor danych, mające zabezpieczać płyty przed zniszczeniem w efekcie wystąpienia "błędu opróżnienia bufora". Dzięki dużym prędkościom zapisu ' odczytu nowy model Sony to wspaniałe narzędzie do archiwizacji cyfrowych danych. Ze względu na małe rozmiary i zaimplementowany system antywstrząsowy może być bezpiecznie wykorzystywany praktycznie w każdych warunkach. Ponadto w napędzie zastosowano złącze PCMCIA, umożliwiające podłączenie typu "plug&play", co oznacza, iż praca z CRX85A będzie możliwa natychmiast po jego podłączeniu do komputera. Komplet składa się z samego napędu, karty PC (PCMCIA), zasilacza z odpow ednim kablem, instrukcji i gwarancji, jak również z zestawu oprogramowania, w którego skład wchodzi: B's Recorder GOLD i CliP do zapisu, Dantz Retrospect Express do backupu, MusicMatch Jukebox ułatwiający odsłuchiwanie muzyki, Arcsoft PhotoBase, PhotoStudio i VideoImpression do edycji zdjęć i filmów, a także Cyberlink PowerDVD do oglądan'a filmów zap sanych na płytach DVD. Napęd jest kompatybi ny z systemam' operacyjny-



Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titan um 200 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście TV:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** wy'ście DVI



Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 500 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście TV:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI

Pięćsetka... Po raz pierwszy w CDA

Creative GeForce3 Titanium 200 i 500

■ **Maciej Lewczuk**

W paru ostatnich numerach CD-Action opisywaliśmy już kilka kart graficznych zbudowanych przy wykorzystaniu procesorów graficznych firmy Nvidia i oznaczonych symbolami GeForce3 Titanium. Jednak wersja "500" będzie po raz pierwszy zaprezentowana na naszych łamach.

Karty firmy Creative, jakie dostarczono do naszej redakcji, zostały przetestowane przy zainstalowanych najnowszych ste rownikach (23.11), które okazały się szybsze od innych wersji, a także przy zainstalowanych wszelkich poprawkach do chipsetu VIA zastosowanego w płycie głównej.

Procesory z serii Titanium zaprezentowano jako odpowiedź na układy ATI Radeon 8500, które oferują bardzo wysoką wydajność i pod względem szybkości pob ły kości GeForce3. Czy nowe propozycje Nvidii rzeczywiście są w stanie odzyskać palmę pierwszeństwa?

Creative GeForce2 Titan'um 200 oferuje bardzo wysoką wydajność, choć n e dorównuje ona osiągom uzyskanym przez Radeona, mimo że jest szybsza przy starszych aplikacjach (Quake 2) i to o ponad dwadzieścia p'ęć procent.

Jakość obrazu nie pozostawia wiele do życzenia, choć nie dorównuje Matroxowi i ATI. Podobnie jest w trybie obsługi telewizora, ponieważ jakość - mimo że bardzo dobra i zadowalająca - mogłaby być ciut lepsza. Nie mam zastrzeżeń, jeśli chodzi o wyjście cyfrowe, gdyż podawany tam sygnał nie jest zakłócany przez kilkakrotną konwersję do formatu analogowego i następn.e na powrót do cyfrowego (wyraźna utrata jakości).

Nie mam również zastrzeżeń do chłodzenia procesora graficznego oraz pamięci zamontowanych na karcie. Duże metalowe radiatory charakteryzują się cieniutkimi, sporych rozm'arów żebrowaniam', co pozwala na doskonałe odprowadzanie ciepła emitowanego przez układy pracujące z zegarami niemal granicznymi dla tychże kośc'. Dzięki temu możliwe jest podkręcenie prędkości taktowania pamięci i procesora 3D do poziomu wersji "500", co sprawia, że jest ona ciekawą propozycją dla wszystkich tych, którzy szukają wydajnej karty za n ew ele ponad tysiąc złotych.

Karta Creative GeForce3 Titanium 500 jest z wyglądu niemal identyczna jak poprzednia konstrukcja, choć różni się kilkoma szczegółami "anatomii". Układ chłodzący jest dokładnie taki sam jak u poprzedniczki dlatego też ciekaw byłem, czy - podobnie jak w tamtym urządzeniu - będzie możliwe podkręcenie parametrów. Niestety można ustalić szybkości zegara wyższe od podstawowych o maksymalnie dziesięć procent, gdyż i tak nie pozwalają na to już mocno wyżyłowane parametry karty. I w tym przypadku Nvidia, a co za tym idzie - także Creative stanęły na wysokości zadania, ponieważ niemal we wszystkich zastosowaniach karta jest szybsza od konstrukcji ATI (Radeon 8500).

Obydwie karty warte są zainteresowania, choć przyznam, że w ększe wrażenie wywarła na mnie wers a "200", ponieważ po podniesieniu taktowania staje się ona niemal "500".



	Test	Jednostka	Creative GeForce2 Titanium 500 64 MB DDR	Creative GeForce2 Titanium 200 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	246,8	258,3	266,4	267,6	188 6
	1600X1200 16bit	fps	169,2	162 1	164,6	149,6	166 7
Quake II	800x600 32bit	fps	263,8	262,1	275,3	264	192 2
	1600X1200 32bit	fps	155,6	154,3	154 2	94	147 5
Quake III Arena	Fastest	fps	163,9	163,1	166,1	160,1	163 2
	HQ 1024X768	fps	143,9	135,9	137,8	117,9	141,4
	HQ 1600X1200	fps	99,3	77	78,1	56,6	92,8
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	8336	7991	8230	7900	8297
3D Mark 2000	Def Bench. 32bit	3DMarks	8190	7750	8012	6551	7819
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	6010	5403	5283	3762	6219

Zestaw testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330 Windows'98 SE

Creative GeForce3 Titanium 200

Cena: 1080 zł* ■ **Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce,** ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

👍 n ezła wydajność ■ dobre chłodzenie

👎 cena

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com

Creative GeForce3 Titanium 500

Cena: 1760 zł* ■ **Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce,** ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

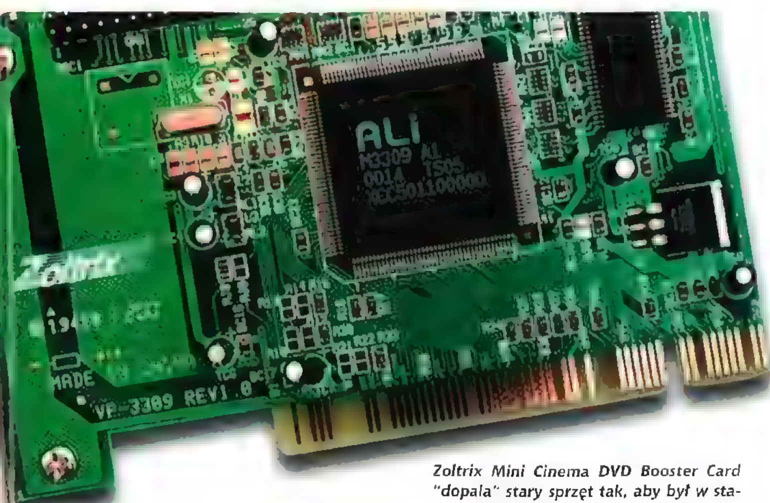
👍 św etny system chłodzenia ■ doskonała wydajność

👎 małe możl wości podkręcania

Internet www.creative.pl, www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

200, 500... I co dalej?



Zoltrix Mini Cinema DVD Booster Card "dopala" stary sprzęt tak, aby był w stanie odtworzyć filmy z DVD.

Dane techniczne:

Procesor: Ali M3309 A1 ■ **Magistrala:** PCI ■ **Standardy:** AMC, VMI

Dopalić staruszka

Zoltrix Mini Cinema DVD Booster Card

■ **Mike-L**

Ceny podzespołów komputerowych nie są zbyt wysokie i za rozsądne pieniądze można zbudować całkiem przyzwoitą maszynę. Jeśli jednak komputer mamy od, przykładowo, trzech lat i nie stać nas na jego rozbudowę, a mimo to zamierzalibyśmy pooglądać filmy z DVD...

Nie trzeba zmieniać karty graficznej lub kupować drogiego sprzętowego dekodera - wystarczy karta za niespełna pięćdziesiąt złotych, czyli Zoltrix Mini Cinema DVD Booster Card. Montuje się ją w wolnym slocie PCI i łączy ze starszymi kartami graficznymi za pomocą czterdziestożyłowych lub dwudziestosześciożyłowych przewodów - gdy jednak nie obsługują one (karty) trybów AMC (ATI Rage 2, Rage Pro) lub VMI (Intel i720, Trident 9685, 975 i 985) urządzenie i tak spełni swoje zadanie. W następnym kroku należy zainstalować sterowniki (system sam się o nie upomni) oraz aplikację pozwalającą na odtwarzanie filmów. Dzięki DVD Boosterowi nawet właściciele słabszych komputerów mogą cieszyć się filmami nagranymi na płytkach tego typu, których nie dałoby się uruchomić, korzystając jedynie z odtwarzaczy programowych.

Dekodowany obraz charakteryzował się dobrą jakością oraz wystarczającą szybkością. A testowaliśmy kartę na komputerze, który nie był w stanie odtworzyć płynnie filmu przy użyciu najpopularniejszych programowych "Playerów DVD".

Jeśli dysponujesz komputerem starszego typu, a masz chrapkę na domowe DVD, możesz pokusić się o zakup Zoltrix Mini Cinema DVD Booster Card. Jednak przestrzegam przed pochopnym zakupem i radziłbym sprawdzić, czy będzie ona poprawnie współpracowała w docelowym systemie (montaż w sklepie lub zapewnienie sprzedawcy o możliwości zwrotu).

(i) Zoltrix Mini Cinema DVD Booster Card

Cena: **49 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ przystępna cena ■ łatwa instalacja

− nie ze wszystkimi kartami działa poprawnie

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

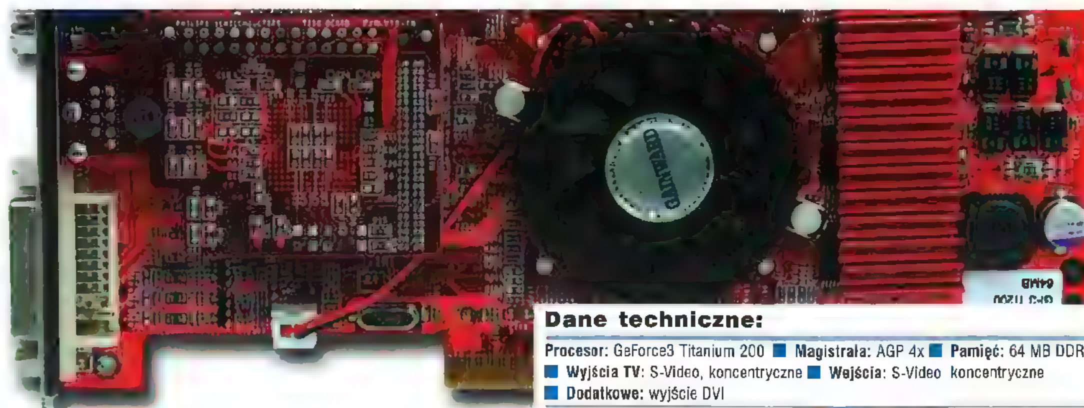
Nowości Sprzętowe

mi Windows 98 SE/2000/Me. Jego cena kształtować się będzie na poziomie 1800 złotych dla użytkownika końcowego, a urządzenie pojawi się na rynku prawdopodobnie na początku przyszłego roku.

www.alstor.com.pl

Eden

VIA przedstawiła platformę systemową VIA Eden - rewolucyjne rozwiązanie umożliwiające tworzenie cichych, małych rozmiarów projektów. Łącząc energooszczędny procesor z zintegrowanym mostkiem północnym i mostkiem południowym platforma VIA Eden charakteryzuje się najniższym zużyciem energii, wysoką wydajnością i jest najbardziej elastycznym rozwiązaniem klasy x86 oferowanym przez pojedynczego producenta. Dzięki wysokiej integracji i wyjątkowym właściwościom termicznym platforma VIA Eden zapoczątkowuje nową erę produktów komunikacyjnych, w tym urządzeń domowych typu entertainment (rozrywka), takich jak set-top-boxy, konsole do gier, osobiste magnetowidy, domowe serwery oraz urządzeń komercyjnych, takich jak terminale POS, routery czy też tanie końcówki sieciowe (thin client). Platformę VIA Eden cechuje niskie zużycie energii, wydajne jądro procesora szóstej generacji połączone albo z VIA Apollo PLE133, albo z VIA ProSavage (PN133T North Bridge chipami, które charakteryzują się zintegrowaną grafiką AGP2X/4X, obsługą 3D/2D/video). Dodatkowo mostek południowy jest zintegrowany VT8231 z obsługą sieci, Super I/O i dźwiękiem. Mamy również szerokie spektrum chipów umożliwiających efektywną i wygodną integrację dodatkowych funkcji, takich jak: IEEE 1394, USB 2.0, TV-Out i Ether net PHY. Całkowite zużycie mocy przez platformę wynosi około 6 watów, dzięki czemu platforma VIA Eden jest najoszczędniejszą platformą x86 w przemyśle. Nowatorskie parametry termiczne czynią z niej doskonałą platformę dla wszel kiego rodzaju projektów ergonomicznych, bezszumnych, małych rozmiarowo, czy też dla przenośnych rozwiązań kładących nacisk na niskie zużycie mocy i długą żywotność baterii. Dzięki wysokiemu stopniowi in tegracji oraz różnorodności konfiguracji VIA Eden nie tylko oferuje unikalną elastyczność w projektowaniu platform x86, ale również przyśpiesza czas dotarcia do rynku oraz minimalizuje koszty rozwoju i produkcji poprzez redukcję poszczególnych komponentów. Dla platformy VIA Eden oferowany jest czteroletni cykl życia produktu, jest ona wspierana poprzez ogólnoświatowe działania VIA. Plat-



Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 200 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video, koncentryczne ■ **Wejścia:** S-Video koncentryczne ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI

Gainward GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!! pozwala na zabawę w najnowszych grach komputerowych (wydajność), a także na naukę i wykorzystanie możliwości zgrywania obrazu na dysk oraz jego obróbkę.

Czy inżynierowie czasem odpoczywają?

Gainward GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!!

■ **techNICK**

Pytanie zawarte w podtytule odnosi się do ludzi zatrudnionych w firmie Gainward, która - chcąc chyba załamać potencjalnych nabywców - z regularnością zegara atomowego prezentuje co kilka tygodni nowe konstrukcje, zawierające coraz bardziej wyszukane rozwiązania techniczne. Czy mamy szansę na wodotryski?

Jeśl' ktoś odebrał wstęp jako złośliwy przytyk, to wyjaśniam, że nie o to chodziło. Po prostu trudno uwierzyć że karta - wykorzystującą procesor graficzny zastosowany już w kilku modelach przez konkurencję, a także w urządzeniach opracowanych we własnym laboratorium - nadal może być atrakcyjna, ale w nie co innej konfiguracji. Oczywiście prezentowana konstrukcja nie ma odpowiednika nawet wśród oferty Gainwarda, co sugeruje już sama nazwa, czyli GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!! Akcelerator charakteryzuje się możliwością ustawienia wyższych parametrów, niż przewidzieli to producenci układu Nvidia GeForce3 Titanium 200 175/400 w standardzie i 220/480 w wersji Gainwarda. Wszystko to jest możliwe dzięki zastosowaniu wydajnego chłodzenia procesora graficznego, jak również radiatorów na pamięciach o krótkim czasie dostępu, które przy podniesionym taktowaniu wydzielają sporo energii cieplnej.

Dodatkowymi właściwościami karty są wbudowane porty DVI (cyfrowe złącze, przykładowo do wyświetlaczy LCD) oraz złącze wi deo, które poprzez specjalny rozgałęźnik zyskuje dwie funkcje. Funkcjami tymi są porty wyjścia S-Video oraz koncentryczne i takież same wejścia. Te drugie pozwalają na wprowadzanie sygnału z dowolnego źródła (magnetowid, kamera, tuner telewizyjny) i zapisywanie go na dysku twardym komputera do późniejszej obróbki za pomocą dołączonych aplikacji. Programami pomocnymi przy zgrywaniu i edycji materiału wideo są PowerVCR oraz Ulead VideoStudio 5.0 SE. Jeśli doliczyć WinDVD, programowy odtwarzacz filmów DVD, można stwierdzić, że otrzymaliśmy zestaw, jaki zadowoli niemal każdego użytkownika komputerów. Dzięki Gainward GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!! spełnią się marzenia o graniu w najnowsze pozycje przy najwyższych rozdzielczościach i włączonych wszelkich możliwych detalach, jak również o amatorskim montażu wideo, dzięki któremu można stworzyć ciekawe filmy z nieciekawych nagrań, opatrzyć je napisami, komentarzem, dodać muzykę i w dowolny sposób zmontować wszelkie sceny. Do tego typu zabawy czy pracy niezbędna jest dość spora ilość miejsca na dysku twardym, gdyż zgrywane ruchome obrazy, nawet po wstępnej kompresji, zajmują sporo miejsca. Wynikowe dzieło można zapisać w formacie, jaki nam odpowiada i którego sterowniki (kodeki) zostały zainstalowane w systemie.

	Test	Jednostka	Gainward Ti480 XP SE PowerPack!!! 64 MB DDR	Creative GeForce2 Ti/450 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 TV 64 MB DDR	Procomp ATI Radeon 850 64 MB DDR
Quake II	800x600 16 bit	fps	247,8	246,8	266,4	267,6	188,6
	1600x1200 16 bit	fps	168,2	169,2	164,6	149,6	166 7
Quake II	800x600 32 bit	fps	266,3	263,8	275,3	264	192,2
	1600x1200 32 bit	fps	155,7	155,6	154,2	94	147 5
Quake III Arena	Fastest	fps	164,5	163,9	166,1	160,1	163 2
	HQ 1024x768	fps	142	143,9	137,8	117,9	141,4
	HQ 1600x1200	fps	79	99,3	78,1	56,6	92,8
3D Mark 2000	Def Bench 16 bit	3DMarks	8265	8336	8230	7900	6297
3D Mark 2000	Def Bench 32 bit	3DMarks	8114	8190	8012	6551	7819
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	5865	6010	5283	3762	6219

Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

Gainward GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!! jest konstrukcją bardzo ciekawą, a gdy pracuje w trybie Enchanced, pozwala niemal na uzyskanie wyników zarezerwowanych dla wersji 500.



ⓘ Gainward GeForce3 Ti480 XP SE PowerPack!!!

Cena: 1650 zł* ■ **Dostarczył: Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

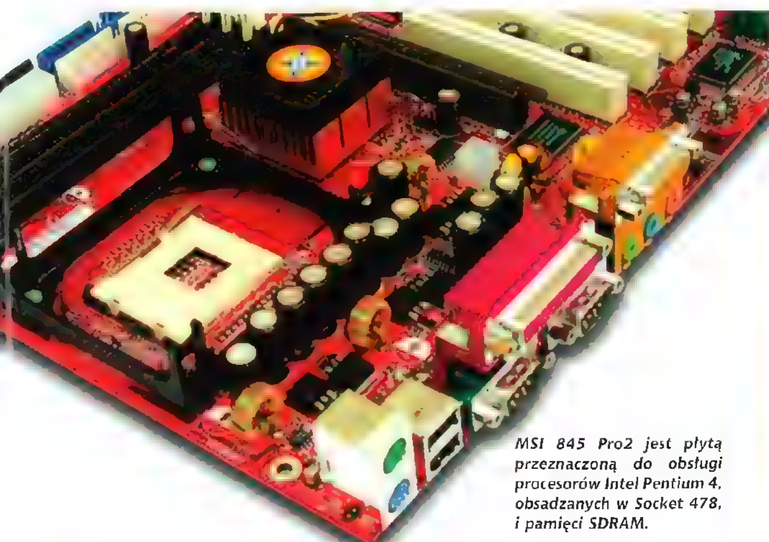
👍 wydajność ■ możliwości (we./wy.)

👎 cena

Internet **www.mmv.com.pl, www.gainward.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Mocna paczka



MSI 845 Pro2 jest płytą przeznaczoną do obsługi procesorów Intel Pentium 4, obsadzanych w Socket 478, i pamięci SDRAM.

Dane techniczne:

Procesor: Intel Pentium 4 ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięci:** SDRAM ■ **Chipset:** I845 ■ **Kontroler RAID:** opcja ■ **Inne:** wbudowany układ dźwiękowy (6 kanałów w opcji) ■ **Złącza:** 1*AGP 4x, 6*PCI, 1*CNR

P4 również ma gdzie się podziać

MSI 845 Pro2

■ **techNICK**

Jak do tej pory wiele płyt dane nam było opisywać na łamach CDA, lecz niemal nie wspominaliśmy o konstrukcjach zaprojektowanych specjalnie dla procesorów Intel Pentium 4. W końcu postanowiliśmy naprawić błąd i przedstawić płytę obsługującą najnowsze wersje tych układów.

845 Pro2-R to jedna z najnowszych propozycji, jakie przedstawiła firma MSI. Jak można wnioskować z nazwy, płyta korzysta z chipsetu obsługującego procesory Pentium 4, w tym przypadku obsadzanych w podstawce Socket 478, oraz pamięci SDRAM (maksymalnie 3 GB). Jest to ukłon firmy Intel w kierunku użytkowników, którzy zainwestowaliby w mocny procesor, ale nie uśmiecha im się przepłacanie za pamięci Rambus, które - oferując realną wydajność wyższą o kilkanaście procent od innych modułów - nie są aż tak atrakcyjne, jak to się wydawało jeszcze kilka miesięcy temu. Na płycie zamontowano także specjalne stelaże umożliwiające zamocowanie dedykowanych procesorom P4 systemów chłodzenia. Radiator z wentylatorem umieszczono na jednym z układów, ponieważ tak jak procesory wydziela on mnóstwo ciepła.

Ciekawostką jest wbudowany układ dźwiękowy, który opcjonalnie jest w stanie obsłużyć nawet do sześciu kanałów dźwiękowych.

Oczywiście produkt MSI nie może obyć się bez możliwości niemal dowolnego ustawienia parametrów płyty, a co za tym idzie także... podkręcania prędkości procesora, w tym zwiększanie napięcia podawanego do rdzenia układu.

MSI 845 Pro2 jest dość ciekawą konstrukcją, którą można polecić osobom pragnącym zbudować zestaw z procesorem Pentium 4, które nie będą korzystały z dużej ilości napędów; dla bardziej wybrednych powstały wersje z kontrolerem RAID firmy Promise. CDA

ⓘ MSI 845 Pro2

Cena: **695 zł** * ■ Dostarczył: **Microstar International INCOM,** ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

(+) wysoka jakość wykonania ■ obsługa tanich pamięci SDRAM

(-) brak kontrolera RAID (tylko w opcji)

Internet: **www.incom.com.pl, www.msi.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

forma VIA Eden, modele VE1400, VE1500, VE2400 oraz VE2500 są już dostępne w masowej produkcji, informacje o cenie na życzenie. Modele VE1600 i VIA Eden ESP VE2600 będą dostępne w pierwszym kwartale 2002.

www.via.com.tw

Most

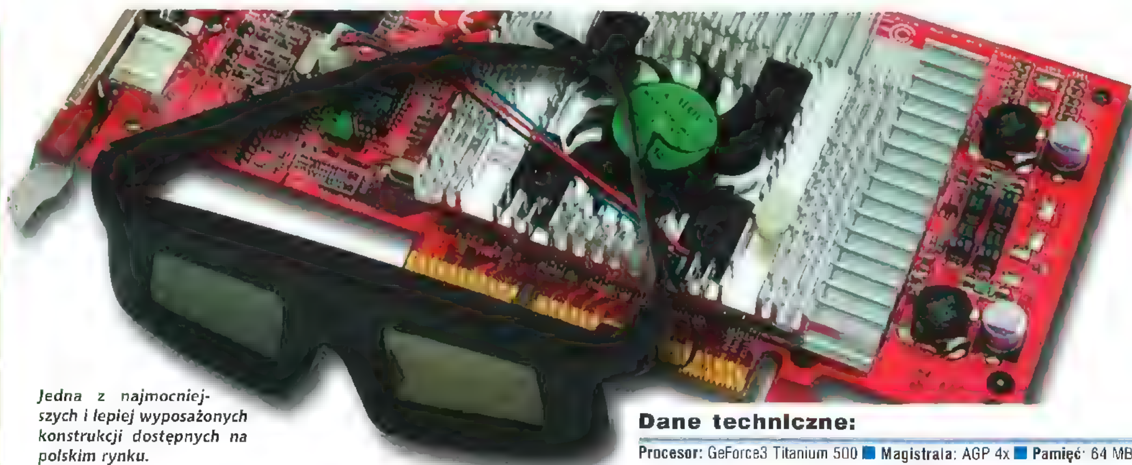


3Com wprowadza na europejski rynek 3Com 11 Mbps Wireless LAN Workgroup Bridge, pierwsze w branży urządzenie tego typu certyfikowane przez Wi-Fi. Workgroup Bridge pozwala na szybkie i tanie bezprzewodowe rozszerzenie istniejącej sieci lokalnej. Jest to doskonały sposób na czasowe rozwinięcie sieci firmowej, np. dla nowych pracowników, gości lub dla firm w tym czasowych siedzibach. Po podłączeniu 3Com Wireless Workgroup Bridge do koncentratora, np. 3Com OfficeConnect Dual Speed Hub 5, firma zyskuje podłączenie bezprzewodowe dla maksymalnie czterech urządzeń działających w sieci Ethernet - komputerów osobistych, drukarek, telefonów. Jest to znacznie tańsze rozwiązanie od bezprzewodowego podłączania każdego z urządzeń osobno do sieci. Nowe urządzenie 3Com ma wewnętrzny serwer internetowy, co pozwala na łatwą konfigurację, monitorowanie zarządzanie - lokalnie zdalnie przy użyciu przeglądarki internetowej lub innych narzędzi. Do ochrony informacji użytkowników, 3Com Wireless Workgroup Brigde został wyposażony w 40 i 128 bitowe szyfrowanie z dzielonym kluczem, zgodne z WEP. Jeśli jest używany z rozwiązaniami 3Com 11 Mbps Wireless LAN, może używać funkcji Dynamic Security Link - opartej na unikalnych dla każdej sesji i użytkownika hasłach i kluczach. Nowe urządzenie pojawi się na polskim rynku w pierwszej połowie 2002 roku. Cena na rynku amerykańskim to 349 dolarów.

www.3com.pl

Chłodzenie na zielono?

Firma Multioffice wprowadziła do oferty szeroką gamę wentylatorów na łożyskach kulkowych, przeznaczonych do chłodzenia procesorów (AMD, Intel), kart graficznych oraz dysków twar



Jedna z najmocniejszych i lepiej wyposażonych konstrukcji dostępnych na polskim rynku.

Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 500 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video, koncentryczne ■ **Wejścia:** S-Video ■ **Dodatkowe:** okulary 3D

Niemal wszystko w jednym

MSI G3Ti500 Pro-VTG

■ **Mike-L**

Karty graficzne dostępne na rynku już od dłuższego czasu kuszą potencjalnego nabywcę mnogością dostępnych funkcji oraz obsługiwanych efektów trójwymiarowych. Najnowsze konstrukcje dość rzadko kosztują poniżej półtora tysiąca złotych, dlatego też wyposaża się je w całą masę "bajerów", tylko czy są one potrzebne?

Jeśli jednak decydujemy się wydać sporą sumkę na urządzenie, które ma dostarczyć naszym oczom serię efektów, to dlaczego nie można by go także wykorzystać do czegoś innego niż tylko do zabawy? Można - i udowadnia to firma MSI, która zaprezentowała najmocniejszy akcelerator dostępny w jej ofercie od początku 2002 roku.

MSI G3Ti500 Pro-VTG jest akceleratorem zbudowanym przy wykorzystaniu kości grafiki Nvidia GeForce3 Titanium 500, a dodatkowo wzbogaconym o opracowane przez inżynierów nowe technologie poprawiające jakość współpracy karty z... użytkownikiem.

Układy na karcie, czyli procesor graficzny (GPU) oraz moduły pamięci, chłodzone są sporymi radiatorami, dzięki czemu pracują stabilnie i muszę przyznać, że nawet się specjalnie mocno nie nagrzewają.

Producent przewidział możliwość jednoczesnej obsługi dwóch wyjść sygnału wideo (S-Video oraz koncentrycznego), dzięki czemu dwa różne urządzenia mogą pracować naraz. Jedno wejście S-Video pozwala na wprowadzanie obrazu i nagrywanie go na dysku twardym komputera, jak również na edycję, a to wszystko dzięki dołączonym aplikacjom, takim jak InterVideo WinCoder i WinProducer.

MSI 3D Theater jest programem pozwalającym użytkownikowi na oglądanie filmów w trzech wymiarach! Jest to możliwe, gdyż do karty dołączono dodatkowy panel pozwalający na podłączenie jednej lub dwóch par specjalnych okularów z ciekłokrystalicznymi szybkami, które na przemian "zasłaniają" (zaciemniają) obraz w jednym lub drugim oku, a karta generuje obraz dla odpowiedniej gałki ocznej. Dzięki temu człowiek odnosi wrażenie, że obraz wręcz wychodzi z monitora lub zagłębia się w nim. Podobnie rzecz się ma z grami trójwymiarowymi, dzięki czemu rozrywka (graaaaaaaaaanie) nabiera dodatkowego smaczku. Oczywiście migotanie nie wpływa zbawiennie na wzrok, dlatego też trzeba od czasu do czasu dać naszym oczom odpocząć.

Jeśli znudzi nam się zabawa w domowe studio telewizyjne, a na granie nie mamy ochoty, to nic nie stoi na przeszkodzie, by podłączyć do karty telewizor i pooglądać filmy w tym te odtwarzane z krążków DVD, gdyż firma MSI postarała się, aby nie zabrakło aplikacji pozwalającej na dekodowanie i wyświetlanie filmów MPEG 2.

Wydajność karty jest wystarczająca, aby grać nawet w najwyższych rozdzielczościach, choć przy włączonym antyaliasingu (wygładzanie skośnych krawędzi) całej sceny szybkość znacznie spada, lecz nigdy do takiego poziomu, by nie dało się wyświetlić płynnego obrazu.

MSI G3Ti500 Pro-VTG oferuje ciekawe możliwości, nawet dla bardzo wymagających użytkowników choć niektórych może zniechęcić niewielka możliwość podkręcenia parametrów karty, jak również brak złącza DVI (cyfrowego).

	Test	Jednostka	MSI G3Ti500 Pro-VTG 64 MB DDR	Creative GeForce2 Titanium 500 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	249,3	246 8	266 4	267 6	188,6
	1600X1200 16bit	fps	171 2	169 2	164 6	149 6	166,7
Quake II	800x600 32bit	fps	264 3	263,8	275 3	264	192,2
	1600X1200 32bit	fps	157 3	155 6	154,2	94	147,5
Quake III Arena	Fastest	fps	164,2	163 9	166,1	160,1	163,2
	HQ 1024X768	fps	45,1	143 9	137,8	117,9	141 4
	HQ 1600X1200	fps	102	99 3	78,1	56 6	92,8
3D Mark 2000	Def. Bench 16bit	3DMarks	8350	8336	8230	7900	8297
3D Mark 2000	Def. Bench 32bit	3DMarks	8221	8190	8012	6551	7819
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	6093	6010	5283	3762	6219

Zestaw testowy: Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330 Windows '98 SE

(i) MSI G3Ti500 Pro-VTG

Cena. **1550 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

- niezłe okulary 3D ■ sporo oprogramowania
- brak złącza DVI

Internet: **www.incom.com.pl, www.msi.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Zoltrix Integra to nowoczesny modem zamknięty w ciekawej obudowie.

Dane techniczne:

Podłączenie: port szeregowy (COM) ■ **Protokoły:** V.90/K56Fex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ **Dodatkowe:** technologia SmartDAA (zabezpieczenia)

Samochodzik?

Zoltrix Integra

■ techNICK

Modemy zewnętrzne nie są najpopularniejszymi urządzeniami, ponieważ w większości przypadków przy zakupie sugerujemy się ich ceną, a wygoda użytkowania stawiana jest na drugim miejscu. A przecież te kolorowe i o ciekawych kształtach obudowy mogą stać się także... ozdobą biurka.

Zoltrix Integra jest przedstawicielem modemów zewnętrznych nowej generacji. O jego zaletach postaram się przekonać niedowiarków, a i o wadach napomknę. Kształt umożliwia ustawienie go w pozycji pionowej, jak i na którymkolwiek boku, co pozwala dobrze wykorzystać miejsce na biurku. Urządzenie podłączamy do komputera poprzez port szeregowy. Cztery diody, umieszczone pod gustowną szybką, pozwalają na kontrolowanie pracy modemu bez konieczności sprawdzania jego stanu za pomocą oprogramowania. Dodatkowo znajdują się pod nimi złącza umożliwiające podłączenie mikrofonu i słuchawek, dzięki czemu bez kłopotu użyjemy go jako "zwykłego" telefonu lub zadzwonimy przez Internet.

Producent zapewnia, że bez problemu rozbudujemy możliwości modemu o obsługę protokołu V.92, dzięki któremu podniesie się prędkość wysyłania danych z komputera oraz łączenie się z Internetem (rachunki będą niższe).

Bogaty pakiet oprogramowania, kurs obsługi Internetu, kurs szybkiego pisania na klawiaturze, kurs obsługi podstawowych aplikacji Microsoftu (Word, Excel), dołączonego oprócz sterowników - dopełnia całości.

Zoltrix Integra jest ciekawą propozycją dla osób, które cenią wygodę obsługi (możliwość przeniesienia modemu do innego komputera, łatwy dostęp do złączy) oraz dobre parametry użytkowe.

Zoltrix Integra

Cena: **260 zł** * ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

niezłe parametry (szybkie transfery) ■ dołączone oprogramowanie

cena (w porównaniu do modeli wewnętrznych)

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

dych. Największym powodzeniem wśród użytkowników cieszą się trzy poniższe modele wentylatorów:
S462-09B620 przeznaczony do procesorow AMD Duron & Thunderbird & Intel PIII (FC-PGA) do 1.5 Ghz - orientacyjna cena detaliczna (z VAT) 28 zł;
S462-01B620 przeznaczony do procesorów AMD Duron & Thunderbird do 1.2 Ghz - orientacyjna cena detaliczna (z VAT) 26,60 zł;
P478-013715 przeznaczony do procesorów klasy P4 - orientacyjna cena cetaliczna (z VAT) 41 zł. Do każdego wentylatora dodawana jest bardzo wydajna pasta silikonowa zapewniająca maksymalne obniżenie temperatury i znacznie przedłużająca żywotność elementów komputera.
www.multioffice.com.pl

15-tka

Na polski rynek wchodzi nowy, 15-calowy monitor LCD - NEC MultiSync LCD1550V. Ma to być podstawowy model w ofercie firmy NEC-Mitsubishi - skierowany zarówno do firm, jak i użytkowników prywatnych. NEC MultiSync LCD1550V jest następcą wielokrotnie nagradzanego - także w Polsce - modelu MultiSync LCD1530V. Nowy monitor oparty jest na cyfrowym panelu LCD Active Matrix z szerokim kątem widzenia (120 stopni w poziomie i 90 stopni w pionie). Jasność 200 cd/m2 i kontrast 300:1 zapewniają doskonałą jakość nawet najdrobniejszych detali prezentowanych na ekranie monitora. Wymiary aktywnej powierzchni ekranu wynoszą 30,4 x 23 cm. Dzięki zastosowaniu nowych rozwiązań technologicznych producentowi udało się znacznie zwęzić krawędź obudowy ekranu - MultiSync LCD1550V wyglądem przypomina droższe, 18-calowe modele NEC. Wąska krawędź ekranu to jednak nie tylko poprawa estetyki, ale również możliwość stosowania urządzenia w aplikacjach wielomonitorowych - np. przy roboczych stacjach graficznych, gdzie z kilku monitorów buduje się jeden ekran. Kompatybilność z technologią Kensington Lock gwarantuje zabezpieczenie przed kradzieżą i nieautoryzowanym odłączeniem urządzenia. Użytkownicy docenią też zapewne niewielkie gabaryty monitora jego wymiary to 345 x 352 x 164 mm, waga - zaledwie 3,8 kg (z podstawką). Sugerowana cena detaliczna netto monitora NEC MultiSync LCD1550V wynosi 1950 złotych. Urządzenie jest objęte 3-letnią gwarancją, na terenie naszego kraju realizowaną w dogodnym dla klienta systemie door-to-door.
www.nec.co



Creative D.A.P Jukebox 20 GB to "nowe stare" urządzenie.

Dane techniczne:

Nośnik: dysk twardy 2,5" ■ **Pojemność:** 20 GB ■ **Zasilanie w ruchu:** 4 baterie AAA lub akumulatorki ■ **Zasilanie w spoczynku:** zas lacz ■ **Wyjścia:** 2*minijack (liniowe), słuchawkowe ■ **Wejścia:** USB, liniowe ■ **Waga:** 400 g ■ **Bufor pamięci:** 8 MB DRAM

270 albumów...

Creative D.A.P Jukebox 20 GB

■ **techNICK**

Niemal rok temu prezentowaliśmy przenośny odtwarzacz plików muzycznych (w tym MP3, WMA i WAV), stworzony przez inżynierów z firmy Creative, a był to Creative D.A.P Jukebox. Jak na tamte czasy był to niezwykle rewolucyjny produkt, gdyż zawierał dysk twardy o pojemności sześciu gigabajtów.

Obecn'e do laboratorium CDA trafiła unowocześniona wersja tej konstrukcji, czyli Creative D.A.P Jukebox 20 GB. Z samej nazwy wynika, że przede wszystkim zmien'ono nośnik na ponad trzy razy większy, ponieważ jego pojemność to obecnie dwadzieścia gigabajtów, co jest równoważne niemal dwustu siedemdziesięciu albumom muzyki skompresowanej do formatu MP3, czy i prawie dwudziestu tysiącom minut ciągłego odtwarzania! Producent zapełnił ponad jeden gigabajt melodiami z różnych gatunków muzycznych tak, by już na starcie można było wykorzystać urządzen'e.

Uaktualnione oprogramowanie urządzenia oraz dołączona nowa wersja Creative PlayCenter 2 oraz Oozic Player pozwalają na pełne wykorzystanie jego możliwości.

Na jednym komplecie akumulatorków (cztery sztuki) urządzenie moze pracować nieprzerwanie przez niemal cztery godziny, dodatkowy komplet (w zestawie) przedłuża ten czas o kolejną taką porcję czasu. Jeśli jednak mamy możliwość skorzystania z gniazdka sieciowego, zasilacz rozwiąże problem.

Dołączone słuchawki pozwolą na słuchanie muzyki, gdy nie ma dostępu do głośników, a do D.A.P można podłączyć komplet 4.1 czyli uzyskać dźwięk przestrzenny.

Creative D.A.P Jukebox 20 GB nie jest tak ciekawy jak jego poprzednia wersja, ponieważ powiększono tylko pamięć i zmieniono oprogramowanie na nowsze. Nadal nie można całością sterować za pomocą pilota na podczerwień.



ⓘ Creative D.A.P Jukebox 20 GB

Cena: **2350 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.** Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

+ olbrzymia pojemność ■ obsługa dźwięku przestrzennego (dwa wyjścia stereo)
− wysoka cena

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**



Zoltrix FX-Fighter to analogowe sterowanie, cztery "fajery" i przepustnica za mniej niż trzydzieści złotych.

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ **Przewód:** 2 m ■ **Przyciski:** 4 ■ **Przepustnica:** jest ■ **Przełącznik HAT:** brak

Walczy, lecz czy zwycięży?

Zoltrix FX-Fighter

■ **Mike-L**

Jeśli użytkownik pragnie kupić dżojstik, który zaspokoi jego podstawowe potrzeby i jednocześnie będzie charakteryzował się dobrą ceną, czy musi zdać się na konstrukcje, jakie nie grzeszą wysoką jakością wykonania?

Aby odpowiedzieć na zadane wyżej pytanie, przetestowaliśmy tani kontroler gier - Zoltrix FX-Fighter. Urządzenie charakteryzuje się ładną, przezroczystą obudową oraz długim, dwumetrowym przewodem, za pomocą którego podłączamy je do portu gier, znajdującego się niemal na każdej karcie muzycznej. Do obsługi manipulatora wystarczą sterowniki systemu Windows, dlatego też nie dołączono żadnej dyskietki ani płytki CD, które zapewne podniosłyby koszty.

Manetkę wykonano w taki sposób, by można było obsługiwać ją tak małymi, jak i większymi dłońmi, jednak nie pomyślano o podpórce nadgarstka i o lepszym zaokrąglen'u krawędzi.

Co ciekawe, w tak taniej konstrukcji znalazło się miejsce na przepustnicę, która samodzielnie wraca do położenia "0" - zamontowano do niej sprężynę (ciekawy pomysł).

Dżojstik samodzie'nie się centruje, choć producenci zamontowali także trymery umożliwiające precyzyjniejsze ustawienie parametrów wychyłu manetki.

Dwa przyciski umieszczono tradycyjnie - pod palcem wskazującym (cyngiel) i kciukiem. Dwa kolejne są "ukryte" w swoistym pierścieniu okalającym przycisk na główce (ten pod kciukiem).

Zoltrix FX-Fighter sprawował się dość poprawnie i muszę przyznać, że warto byłoby za niego wysupłać nawet kilka złotych więcej niż każą sobie zapłacić sprzedawcy. Jeśli nie oczekujecie po urządzeniu tego typu żadnych rewelacji, możecie zainteresować się tą konstrukcją.



ⓘ Zoltrix FX-Fighter

Cena: **28 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ przystępna cena ■ wbudowana przepustnica
− troszkę zbyt kanciasta manetka

Internet: **www.zoltrix.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zaprenumeruj, czytaj i graj taniej z CD-Action

Wariant pierwszy - na 3 numery	Wariant drugi - na 6 numerów	Wariant trzeci - na 12 numerów
16 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr	15 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr	13 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr
3 numery CDA X 16 zł = 48 zł	6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł	12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł
korzyści: oszczędność na każdym numerze 2 zł 50 gr (łącznie 7 zł 50 groszy), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach	**korzyści:** oszczędność na każdym numerze 3 zł 50 gr (łącznie 21 zł!), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach	**korzyści:** oszczędność na każdym numerze 5 zł 50 gr (łącznie 66 zł), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

Dostępne numery archiwalne:

04/01
3CD! numer rocznicowy (5 urodziny CD-Action!)
pełne wersje: Unreal, Boomerang Breaker, Wirtualne Puzzle, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: NBA Live 2001, Giants: Citizen Kabuto, Gorkamorka, Stunt Car GP, Ressurection
recenzje gier: Chicken Run, NBA Live 2001, Gunlok, Undying, Settlers IV
inne: Impreza rocznicowa CD-Action, dzieciństwo redaktorów CDA, wyniki ankiety 2000
DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki

05/01
2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Dark Vengeance - świetna gra w klimatach Diablo i Tomb Raidera, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Offroad, Evil Island, Summoner, Outlive
recenzje gier: Black and White, Fallout Tactics, Serious Sam, Severance: Blade of Darkness
inne: urodziny komputera, podkręcanie procków, drukarki
6 zł + koszty wysyłki

06/01
2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: V Rally Championship, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Catan, Hostile Waters, Kohan: Immortal Sovereigns, Operation Flashpoint, Gilbert Goodmate
recenzje gier: Tribes 2, Emperor: Battle for Dune, Summoner
inne: gry na Xbox, makijaż dla peceta
6 zł + koszty wysyłki

07/01
3CD!
pełne wersje: F22 Total Air War, Exterminacja PL, Teenagent PL, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Z Steel Soldiers, Conflict Zone, Star Trek Away Team, Beach Head 2000
recenzja gier: Tropico, Desperados, Głupki z kosmosu
inne: GeForce 3, przewodnik po pamięciach, dźwięk przestrzenny
6 zł + koszty wysyłki

08/01
3CD!
pełne wersje gier: Grand Theft Auto, 101 Airborne in Normandy, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Alone in the Dark 4, Startopia, Gangsters 2, Serious Sam PL
recenzje gier: Gangsters 2, Z: Steel Soldiers, Train Simulator, BG2: Throne of Ball
inne: wielki test napędów DVD
DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki

09/01
3CD!
pełne wersje: Virtua Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Rift (rozwijska wersja Quake'a, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Anachronox, The Sting, Bacteria, Speed Thief
recenzje: Myst III: Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint
inne: beta test Alien NATIONS 2, fifa 2002 w Paryżu
6 zł + koszty wysyłki

10/01
3CD!
pełna gra: Crime Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCommander 2, Zax
recenzje gier: Max Payne, Startopia, Anachronox, Conflict Zone
inne: Testy [illegible]
6 zł + koszty wysyłki

11/01
3CD!
pełne gry: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek
ważniejsze dema na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4
recenzje gier: Red Faction, ERacer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2
inne: Relacja z targów ECTS 2001, wszystko o nagrywarkach DVD
6 zł + koszty wysyłki

12/01
3CD!
pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Spiderman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War III
recenzje gier: Commandos 2, Colobot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles
inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskoła Buzz 1.2
12 zł + koszty wysyłki

13/01
3CD!
pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPP, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2
recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold
inne: Numer Specjalny, podsumowania roku 2001, sprzęt
12 zł + koszty wysyłki

01/02
3CD!
pełna wersja: eRacer, wyścigi samochodowe w polskiej wersji językowej; Sheep, humorystyczna platformówka po polsku
ważniejsze dema na CD: Aquanox, Deadly Dozen, Mad, Takeda
recenzje gier: Aliens vs. Predator2, Return to Castle Wolfenstein, Rally Trophy, Civilization 3
inne: akceleratory, webcamy
12 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł.

Dostępne są numery z 2001 roku 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1 z roku 2002.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł, lub 15 zł numer z DVD.

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują, i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zap[illegible]

[illegible]
telefony: 3412883, 34[illegible]
wew. 101, 102, 116.
[illegible]

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy: 10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.............................

od miesiąca ....maj.......... /2002
- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne..........

....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania moich danych osobowych**

stempel dzienny

.... Podpis

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

c.k.	nr oddziału banku	nr rachunku odbiorcy
	10901522	1713956-128-00-0-

999 | W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA — ilość numerów:

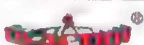
tytułem cd.: OD NUMERU: MAJ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: — numery:

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku odbiorcy



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy: 10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.............................

od miesiąca ....maj.......... /2002
- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne..........

....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania moich danych osobowych**

stempel dzienny

.... Podpis

opłata

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

c.k.	nr oddziału banku	nr rachunku odbiorcy
	10901522	1713956-128-00-0-

999 | W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA — ilość numerów:

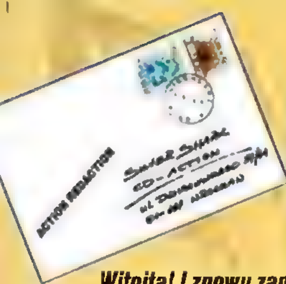
tytułem cd.: OD NUMERU: MAJ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: — numery:

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku odbiorcy



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Witojta! I znowu zapraszam do lektury tych czterech stron "żółtych papierów". Może nie każdy wie, ale określenie "mieć żółte papiery" oznacza(ło?), że ktoś ma oficjalne lekarskie zaświadczenie o swej chorobie psychicznej. Hm. Tak. No więc na czterech stronach żółtych papierów jak zawsze poczytacie listy najrozmaitsze. Zapraszam do lektury. Tudzież do wizyt na kanale #cdaction (w każdy piątek w godzinach 14-16 będzie tam ktoś z redakcji). Nie można też zapomnieć o lekturze FAQ (najczęstsze pytania do redakcji, są na Cover CD - oto głos wołającego na puszczy...) i Action Maga (też na CD). Ten ostatni jeno dla ludzi myślących, więc sam zadecyduj, czy to dla ciebie :). A tera nosy do góry - zapraszamy do lektury!

Myśl miesiąca:

Błogosławiony niech będzie człowiek, który nie mając nic do powiedzenia, powstrzymuje się od dania nam słownego dowodu na to.

Apel i nałóg

Drodzy Rodacy! ...Ups już po wyborach. Ludziska! Apeluję do was wraz z moim zdrowiem psychicznym. Nie przysyłajcie maili typu: zlikwidujcie dział xxx, bo nikt tego nie czyta. Ty tego nie czytasz, może twoja klasa nie czyta, ale skąd wiesz co się dzieje w Cipcikowie Górnym?(z góry przepraszam mieszkańców, o ile takie miasto istnieje). Ja też nie czytam wszystkiego. I podejrzewam, że mało jest ludzi, którzy pochłaniają CD-Action bez patrzenia co czytają. Życie to sztuka wyboru. Jeżeli uważasz, że kosztem jednego działu można powiększyć drugi, według Ciebie fajniejszy to masz ankietę. (I wierz mi: Oni mi wcale za takie listy nie płacą).

Zgadza się, fundusz na listy popierające to, co mówimy, skończył się nam nieodwracalnie w listopadzie 1996. Szef kupił sobie lizak - i było i po sprawie, i po funduszu. :(

Jeszcze jedna sprawa. Piszecie, że każde uzależnienie jest złe. A co z uzależnieniem od... książek? Mam 14 lat i czytam (dosłownie) nałogowo. Bez książki nie jestem w stanie zorganizować sobie czasu, czuję że czegoś mi brakuje. Czytam wszystkie gatunki: fantasy, s-f, kryminały, sensacje, podróżnicze. Czy to może być groźne. Aha i proszę w odpowiedzi nie piszcie mi że tracę dziewczyny i randki, bo takie rzeczy mnie po prostu nie obchodzą.

NEO z Siedlec

Każdy nałóg jest z założenia zły :). Tym niemniej są złe, gorsze i całkiem fatalne - a czytanie do takich mocno złych nie należy. (Ale że sam jestem tutaj uzależniony, to nie wiem czy jestem obiektywny.) I mimo wszystko radzimy jednak się nieco zainteresować dziewczynami. One są PRAWIE jak książki: można je np. nosić na/w rękach, a nawet - ehm - poczytać do poduszki: czas z nimi miło upływa, dają do myślenia (czasem wręcz nie wiesz, co autor miał na myśli... ale to normalka). Jest jeszcze sporo innych analogii. A najważniejsza różnica to taka, że o ile książce na półce nie przeszkadza, że stoi obok wielu innych twoich ukochanych książek, to dziewczynom i owszem :). (No i nie lubią być pożyczane oraz rzucane. Nawet nie wiecie, jak czasem one czekają, aż zrobicie ten pierwszy krok - w ich stronę. Spróbujcie, a może nie będziecie się przytulać tylko do pluszowych misiów... Zdecydowanie, żywy misiak płci odmiennej rulez! :) - Ała! Kochanie! Za co! Miałem na myśli Ciebie! Ała...! :)

Lekko zdenerwowany

Wiec tak, pierwsza rzecz, która mnie nieco zdenerwowała (ale nie aż tak bardzo) to odpowiedz na list PANOPTICUM AR 10/2001. Max Damage pisze tam, że na Q3DM14 jest Jezus przybity do ściany. Wasza odpowiedz, hmmm niby się wymigaliście "kosmosem różnic między satanizmem a obrażaniem wiernych" ale i tak było widać wasze zdanie na ten temat: jakbyście zobaczyli Jezusa na tej ścianie to pewnie wzięlibyście go za Crasha i... potraktowali rakietą.

Nie lubię ludzi, którzy z góry wiedzą, co mam do powiedzenia/zrobienia w jakiejś sprawie. Podpadłeś mi, facet :(. Ogólnie, i owszem, jeśli idzie o moje podejście do wiary, to jest niezbyt zgodne z pojęciem "Prawdziwy Polak - bo co tydzień chodzi do kościoła". Ale wyobraź sobie, że bym jednak w Jezusa nie przywalił. Zdziwiony?

Czy nie wydaje wam się, że Bóg NIE PASUJE do QIII i innych FPS? Symbol pokoju i pojednania obok świszczących rakiet i fruwających szczątków Klesków.

Myślę, że gdyby On nie chciał tam być, toby SAM o to za dbał... Nie bądź tu bardziej papieski od papieża, nie mów Bogu, gdzie jego miejsce i do czego pasuje. Już On sobie poradzi bez twej pomocy.

Druga rzecz, to list "Nieprzemijające wartości" AR 10/2001. Muszę się zgodzić z autorem, ale nie do końca. Jeśli ktoś np. kupił sobie oryginalnego UT i lubi tę grę, to będzie w nią grał nawet za 10 lat i jej nie sprzeda. Dla niego to UT jest nieprzemijający (...) Może każdy pamięta Tetrisa ale nie każdy w niego gra dalej. Był pierwszy i miał monopol na popularność. I dlatego jest nieśmiertelny. Rewolucje się pamięta, potyczek w 2 wojnie światowej nie.

ZeratulSC

O dziewczynach

Dziewczyny, kobiety, laski, dziołszki - gratuluje samozaparcia w dążeniu do upodobnienia się do facetów, ale moim skromnym zdaniem to nie na tym ma polegać. Znam dziewczyny które potrafią więcej ode mnie w pewnych dziedzinach, i się tego nie wstydzę. Jak czegoś nie umiem zrobić idę do nich i proszę o pomoc. Tak samo one mówią mi jak potrzebują mojej pomocy. Nie walczcie tak z facetami, nie przechwalajcie się czego to wy nie potraficie, a przede wszystkim nie popełniajcie naszych błędów.

BRYK

Chciałbym też zaapelować do wszystkich, którzy piszą do Action Redaction, żeby nie pisali nic na temat wiedzy dziewczyn o komputerach itp. Jak wygląda dziewczyna i jaka jest, każdy widzi (a każda jest inna, chociaż taka sama), więc po co, jak mówi moja babcia, ciągnąć ten temat jak g przez morze. Nie lepiej napisać o tym, co wam się podoba, co nie, dlaczego śmiejecie się z Red_akcji, niż marnować czas i maile na frazesy, które każdy słyszał po 100 razy?***

morpheus

Uczymy się przez całe życie i umieramy głupi.

Z listów naszych (waszych) miłych czytelniczek można wywnioskować, że są nie tylko od nas piękniejsze (co już wiemy) ale i inteligentniejsze - co cały czas usiłujemy im odebrać, robiąc z nich "głupie blondynki". (...) One są od nas lepsze w wielu dziedzinach. Nie chcąc tego przyjąć do wiadomości, tworzymy stereotyp kobiety (...) nie pozwalający im wykazać się i zostać naszymi kumplami(...) Natomiast damy (lub pewna ich część) także mają inny stereotyp faceta - męskiej szowinistycznej świni. (...) Trochę jednak musimy przyznać im rację. O czym myślimy widząc ładną dziewczynę? Czy myślimy o tym, żeby z nią porozmawiać o czymś ciekawym? Nie, nam jedno na myśli.

A jak się da to i dwa? :). A ez czasem - co wiem po sobie - faceci jednak zaczynają myśleć... głową. Serio!

(...) Prośba: czy dziewczyny mogłyby się przestać przebierać za Larę (Sobowtóry). Któraś mogłaby z siebie zrobić sobowtóra syrenki z Giants: Obywatel Kabuto.

Vasado

Nooo... Zdaniem męskiej części redakcji jest to bardzo ciekawa propozycja. Aczkolwiek wątpimy, czy będzie jakiś odzew :).

Wyzywać z klasą?

Kilka chwil temu, jeszcze dymiący, nowiutki (13) numer CDA trafił w moje łapska. No i jak zwykle otworzyłem go na pierwszej stronie (czytaj AR). No i co? Jak zwykle masa listów od czytelników (te oczywiście były archiwalne). Masa wulgaryzmów i błędów ortograficznych. Patrząc na to krew zaczęła mi wrzeć w żyłach. No i nie wytrzymałem! Musiałem do was napisać! Czasami człowiek ma już dość i nie może znieść. No bo jak można np. każdy wyraz "który" w liście napisać przez " u". Albo chociażby pamiętny 'nużący' list. Mam takich ochotę zwyzywać od analfabetów (tyle dobrze, że w ogóle potrafią pisać!). Drugą sprawą są wulgaryzmy w listach. (...) Osoby przysyłające takie listy mają chyba niezbyt bogate słownictwo. Bo czy za bogate (i zabawne) można uznać np. coś takiego: "Ci, którzy tak sądzą to..." (i w tym miejscu słowo powszechnie uważane za obraźliwe i wulgarne)! (...)Postarajcie się przynajmniej zwyzywać inteligentnie, zaiksować, albo... albo w ogóle siedzieć cicho i "pary z klawiatury" nie puszczać! (...) Jak chcę posłuchać marnych, wulgarnych tekstów to idę na dworzec, albo... do szkoły. Niniejszym APELUJĘ do wszystkich czytelników: POSTARAJCIE się nie pisać beznadziejnych tekstów z takowymi błędami! Pewnie, niektórzy myślą teraz tak: "Mądry się znalazł! Ma 27 lat to błędów nie pisze!" Ha! Mam 15, a z ostatniego dyktanda w gimnazjum dostałem 1. Co nie znaczy, że jak piszę list to odwalam byle co i byle jak! Trzeba się trochę zmobilizować! A jak nie wiesz jak coś napisać to słownik w dłoń!

Domblo

Nic dodać, nic ująć. I nie musiałem tu poprawiać żadnego byka...

Moja polska języka

Zwracam się do tych wszystkich "dyslektyków", którzy nimi naprawdę nie są. Zamiast kłamać, że nimi jesteście, lepiej napiszcie "ja nie pochodzić z Polska". W ten sposób możesz być dumny, że tak dobrze władasz jakże trudną 'polska mowa'. To wprawdzie też kłamstwo ale choć śmieszniejsze. Więc sorry za wszystkie ortografy - ale "ja nie pochodzić z Polska".

Blacjack

Czarny jacku! Twoja nie zrobić żadnego ortografa w swoja list! To być kapitan... Inie dobra ortograficzny teksta - jak na obcokrajowca :).

Krytyki słów kilkaset

Krytyki słów kilkaset.(...) Rzekomy brak komercyjnego sukcesu gry Z (stwierdzenie to pojawia się przy recenzji Z: Steel Soldiers). Panowie(a raczej panie Mac Abra), świat gier komputerowych, tak jak Hollywood, czy rynek bestsellerów, rządzi się pewnymi prawami i regułami. Jedno z takich prawideł głosi, że jeśli jakaś gra odniosła komercyjny sukces, zapracowała na siebie i pozostawiła, w umysłach graczy, ślad na tyle wyraźny, by przy sygnale o istnieniu sequela gracz miał ochotę odświeżyć dawne wspomnienia, powrócić do świata gry i znów dać się mu oczarować, to wtedy z prawie 100% pewnością można oczekiwać jej kontynuacji. (...)

Sukces niejedno ma imię. Sam fakt powstania sequela świadczy tylko o tym, że autorzy zarobili na swej grze i uznali, że warto zainwestować w część drugą. Ale czy to, że gra przyniosła zysk jest od razu sukcesem? Dla wielu sportowców wie kim sukcesem jest sam fakt, że zakwalifikowali się na olimpiadę albo że dotarli do np. finałowego biegu. Ale dla mistrza świata porażką będzie wszystko poza złotym medalem olimpijskim... "Sukces" to bardzo względne pojęcie.

Często i gęsto zarzucacie grom wtórność i brak oryginalności. Wiadomo przecież, nawet małym dzieciom, że gry to nie sztuka a biznes, a ten ma przynosić konkretne zyski. Bynajmniej nie chcę tłumaczyć tutaj molochów rynku komputerowego, seryjnie wypluwających ze swych trzewi setki klonów FPP i RTS, jednak w przeciwieństwie do wielu graczy i recenzentów widzę winnych takiego stanu rzeczy również wśród nas (graczy), jak i was (recenzentów). Jak to? Spytacie zdziwieni. A przecież producenci w dzisiejszych czasach, nie tyle wpływają na popyt i kreowanie gustów, co je zapełniają. Bo to właśnie recenzenci i gracze mają największy wpływ na kształt rynków zarówno muzycznych jak i komputerowych czy jakichkolwiek innych. Warto o tym pomyśleć, gdy przyjdzie wam opisywać kolejny klon. Zarzucacie grom wtórność, a sami przyznajecie oceny dobre, a nawet bardzo dobre, produktom odgrzanym w ładniejszej oprawie.

Gdyby za _jedyne_ kryterium oceniania gry przyjąć TYLKO oryginalność, to 90% dzisiejszych gier otrzymywałaby oceny rzędu 2 3 4. Bo wszystko już przecież było. Byłoby to uczciwe?

(...)Trudno nie zauważyć, że pisząc recenzje postępujecie według pewnego schematu. Tradycyjnie: wstęp, następnie przechodzicie do rozwinięcia, gdzie opisywane są po kolei grafika, dźwięk, fabuła, pomysł etc., całość wieńczy zakończenie podsumowujące grę. Rzecz to wydaje się naturalna i trudno oczekiwać od recenzenta czegoś innego (...). Schematyczność jednak przejawia się jeszcze gdzie indziej. Otóż często odnoszę wrażenie jakoby większość recenzentów (tyczy się to nie tylko waszej gazety i nie tylko gazet komputerowych) stosowała ogólnie dostępne formularze recenzji gdzie starczy wpisać swoją ksywę, słów kilka(set) o poszczególnych elementach produktu, następnie "sypnąć" garścią uwag ogólnych, wystawić ocenę i gotowe, mamy recenzję!

Prawdą jest, że spora część recenzji pisanych jest jakby wedle nieformalnego schematu. Na pewno częściowo winni są tu recenzenci, którym się nie chce wymyślać czegoś oryginalniejszego. Z drugiej strony spróbujcie napisać 50 recenzji - i żeby każda była oparta na ciekawym i oryginalnym pomyśle. Wtedy pogadamy. Wielu z naszych autorów ma na koncie powyżej KILKUSET takich tekstów... Częściowo winni są też czytelnicy (nie wszyscy...), którzy nie trawią eksperymentów, nie lubią dygresji, sztuczek formalnych itp. Żądają konkretów: wstęp, rozwinięcie, zakończenie; wymieńcie, co w grach jest, jakie stwory i potwory, oceńcie grafikę (patrz list opublikowany w 12/01 AR - "Jak mamy pisać"). Czasem też gierka po prostu nie zasługuje na nic więcej, jak tylko parę sztampowych zdań. Ale jeśli gra jest dobra, trafi w gust recenzenta, wzbudzi jego emocje - to od razu widać, prawda...?

Najprościej rzecz ujmując piszecie coraz bardziej bezbarwnie, zupełnie jakbyście popadli w rutynę. Ostatnią (choć na pewno nie jedyną) recenzją z polotem i fantazją była ta autorstwa Elda, dotycząca gry "RUNE".

Za którą dostał od części ludzi brawa, a od reszty joby: "że co to niby, @#$%, ma być?.". Swoją drogą, w tym numerze będzie kolejna jego niekonwencjonalna recka - zobaczymy, jak wam się to spodoba?

Nie chce mi się wierzyć, że nie stać was na odrobinę szaleństwa i wyobraźni od czasu do czasu. Nie oczekuję, że przy każdej recenzji będziecie się silić i pocić, ale jeśli macie do czynienia z grą wybitną, ciekawą i niebanalną to aż się prosi o jakieś urozmaicenie.

Uwierz, że gdy tylko jest pomysł na jakieś sensowne urozmaicenie - to urozmaicamy. Bo czemu nie? A ja dodam jeszcze tylko, że powyższe zarzuty nie tyczą się tylko piszących w CDA - ba, nie tylko piszących recenzje gier. To po prostu choroba zawodowa ludzi, którzy zajmują się ocenianiem czegokolwiek na łamach pism. Zresztą w 1/2002 kilka recenzji pisanych jest jakby inaczej, więc sam widzisz, że staramy się tu kombinować, ile się da.

Tylko mi nie mów CD-Action, że już masz dosyć? A kto, pytam się, ciągle powtarza, aby przysyłać swoje uwagi i opinie (..) Hej! Co ty...? Płaczesz?!!! No nie... Słuchaj ja tylko tak dydaktyczno-profilaktycznie. Chciałem ci jedynie uzmysłowić, że nikt i nic na tym świecie nie jest idealne (...(Widzisz nie wszystko, co piszę o tobie jest rzeczową krytyką, na pewno część rzeczy została wyolbrzymiona, inne może nawet wyssane z palca. Chciałem cię tylko zmobilizować do jeszcze większej pracy nad sobą (...)

Louis Cypher

Niepokojąca sprawa

Niepokoi mnie jedna rzecz. Wy, zarządcy AR, zawsze, czy list jest normalny, czy przegięty, czy zawiera bluzgi, czy kulturalną krytykę, odpowiadając wyjdziecie bez strat. Nigdy w odpowiedzi nie będzie błędów, złej składni, bronić się jest łatwiej niż napadać itp.

Nic nie poradzę - ortografów NIEMAL nie robimy, a błędy interpunkcyjne (te robimy...) poprawia nam korekta. Ale i wasze listy przechodzą takowe poprawki (może poza tymi, gdzie poprawianie buraków sprawiłoby, że sam list straciłby swój klimat). Jak chcesz, to specjalnie dla ciebie napiszę coś z błędem - np. "kosmonałta" :). I jak? Czujesz się lepiej?

Bluzgi zostaną bezwzględnie pokonane pogardą i ojcowskim pobłażaniem.

Bluzgi tępimy dla zasady. Jeśli ktoś uważa, że przekleństwa i obrzucanie błotem mogą skutecznie zastąpić argumenty, to staramy się bo ełnie pokazać mu, że bardzo się myli. Oko za oko, a za ząb - cała paszcza :).

Kulturalna krytyka (a coraz mniej takiej) spotyka się z przyzwoitą odpowiedzią, czasem nawet z usprawiedliwieniem.

Tak chyba być powinno?

Nie ma szans znaleźć u was błąd (...) za wiele wieżyczek obronnych ze sztandarami, obojętności i wiary w siebie, w słuszność swego postępowania.

A tego nie rozumiem, prawdę mówiąc... Tzn. to źle czy dobrze, że jest, jak piszesz? Trzeba wierzyć w to, co się robi, bo inaczej po co to w ogóle robić? A byków u nas trochę zawsze znajdziesz, nie ma szans, by gdzieś coś czasem się nie przemknęło. Perfekcjonistów u nas ci nader niewielu.

Jedyny przepis na list bez komentarza to przepisanie tego, co już ustalone, oklepane.

A nieprawda. Nie komentujemy listów, co do których wiadomo że się zgadzamy z zawartymi w nich opiniami. Czasem też milczymy specjalnie, czekając, abyście WY zareagowali. Milczymy także w sytuacji, gdzie albo trzeba zmilczeć - albo walić i patrzeć, czy autor listu równo puchnie. Tak, że z tym "oklepaniem" to może i masz rację, choć może nieco w innym znaczeniu owego wyrażenia...

Dorośli też przejdą z pozytywną odpowiedzią.

dwarqwe

Nie zawsze. Ale zauważ, że dorośli zwykle nas nie bluzgają i mają zwykle w miarę wyważone poglądy, więc nie ma punktu zaczepienia - do czepienia się. :) Poza tym tzw. "dorosłość" to pojęcie względne. Dorosłość kojarzy mi się raczej z dojrzałością psychiczną, a tej wielu metrykalnie "dorosłym " bym nie przyznał.

Panopticum

kącik listów dziwnych

W CDA 11/01 w dziale "Na luzie" wydrukowaliście "Kącik poezji". Na pierwszym miejscu znajduje się denna i niezabawna przeróbka słynnego Trenu VIII pióra J. Kochanowskiego. Autor tekstu o inicjałach K.G. (nie miał odwagi podać pełnych danych) sparodiował poważny, pełen rozpaczy i przepełniony bólem, po śmierci córki tren. Ten tępy, pozbawiony szacunku neandertalczyk napisał niesmaczny tekst (...). Natomiast z Waszej strony nietaktowne było go drukowanie w dziale "Na luzie", podczas gdy grozi nam III wojna światowa. Zatem zastanówcie się nad swoim "humorem", a K.G. niech opowiada swoje "mądre" dowcipy osobom o takiej samej inteligencji, co on.

qub3k z Suwałk

Memento mori... dajcie włosiennicę, dołączę do tych, co się biczują podczas procesji. Biada mi! Dear Qub3k! Od śmierci Urszulki minęło circa 500 lat. Z całym szacunkiem, ale "czas goi rany". Inaczej należałoby nadal opłakiwać śmierć np. Władysława Warneńczyka czy Aleksandra Macedońskiego. Nie takie wiersze już w Polsce parodiowano i przerabiano... i świat się nie zawalił. Natomiast tobie radzę zastanowić się poważniej nad SWOIM poczuciem humoru i sposobem wyrażania swych opinii na temat innych. Rozumiem, że czujesz się lepszy/wrażliwszy itd. od K.G. - ale to wcale nie powód, byś miał go prawo nazywać "tępym neandertalczykiem" itd. Jeśli mówisz o takcie - to miej go też sam. (Kultura, k****, ma być! :)) Zresztą, zgodnie z twoją filozofią: nie masz nic lepszego w chwili "gdy grozi nam III wojna światowa"?

Panopticum na drzewo!

Totalną porażką jest dział PANOPTICUM. Gdy czytam te listy, to nie wiem czy mam się śmiać czy płakać. Uważam, że jest straszne, iż są aż tak głupi ludzie.

Marcin z Wrocławia

My wolimy się śmiać. I dlatego właśnie publikujemy te listy w takim dziale.

Nauczyciele

Wiele osób pisze: "mój nauczyciel informy jest do niczego, bla bla bla" (...) Dobry nauczyciel to taki, który dużo wie i umie wiedzę przekazać.

I LUBI to robić, bo inaczej będzie po prostu fachowo przynudzał.

Są tacy nauczyciele. Jednak dużo pedaGogów robi różne kursy informatyczne na podyplomowych "sorbonach", żeby mieć "kwit", może parę złotych więcej się dostanie? Zresztą mój ojciec mówi, że za takie śmieszne pieniądze uczniowie będą po szkole głupsi niż przed. Więc apeluję - nie śmiejcie się z nich, oni sami lekko nie mają.

AR-mageddon

Informa

Tak czytam te listy na temat tego jak wygląda informatyka i czytam... Tu narzekają ze się muszą w Worksie męczyć... Tam że na piratach pracują (co wprawdzie dobre nie jest ale...)... A mnie zwyczajnie szlag trafia!!! Dlaczego? Otóż w podstawówce miałem informatykę w 8 klasie. Na początku poznawaliśmy obsługę painta (nauczycielka słynęła wręcz z olbrzymiej wiedzy o programowaniu). Mniej więcej w połowie roku szkolnego miała wypadek i przyszedł gość o jeszcze większej wiedzy (po roku nauki dostał pracę jako administrator jakiejś sieci w Rzeszowie). U niego nauka ograniczyła się jednak do gry w Dooma i Warcrafta 2 po sieci. Tak skończyłem podstawówkę. Problemów z informatyką nigdy nie miałem (i nie mam) więc poszedłem do LO na profil matematyczno-informatyczny. I tu prawdziwa niespodzianka! Przez całą pierwszą klasę nie mieliśmy ani jednej godziny informatyki. Trudno. Przeżyłem. Druga klasa. Są dwie godziny tygodniowo!!! Oczywiście musiał być jakiś haczyk. Jaki tym razem? Komputery w naszej pracowni mają być - za dwa miesiące. Nasza nauka polega więc na referatach na temat budowy, historii czy zasady działania komputera. Nic o obsłudze! Czy teraz ktokolwiek powie, że ma źle na tej lekcji? Chyba nie... Miejmy nadzieję.

Moby

Ladies' Corner

Kto wymyślił, że nigdzie nie ma dziewczyn interesujących się kompami? No co, myślicie że same zapukamy do waszych drzwi, wejdziemy i grzecznie usiądziemy obok was, żeby cały dzień patrzeć jak zabijacie kolejnego potwora w Diablo 2?

Videl

No, no, no - fanka "Dragon Balla" i się nabija z zabijania wrogów? :)

Opowiem wam moją historię. Nie mam ani jednej kupionej w sklepie oryginalnej gry (nie dlatego że kupuję piraty!). Na początku, gdy jeszcze nie miałam o tym pojęcia, piraciłam. CDA uświadomiło mi moją sytuację (thx!). (...) Zaczęłam kupować CDA co miesiąc. Mam więc tylko jedną grę co miesiąc (...) Jest też problem - rzadko kiedy pełna wersja przypada mi do gustu. (...) Więc co robię? Gram w to, co mi się podoba lub w dema. Wcale nie muszę mieć co tydzień nowej gry. (...) Druga sprawa: chłopaki i komputery. W mojej (tfu!) klasie prawie wszyscy przedstawiciele płci męskiej mają Pleja i tylko o tym nawijają. Ostatnio padło na Gran Turismo 3). Komputera mam tylko ja i jeden kolega, za którym nie przepadam, więc nawet nie mam z kim pogadać o tych klimatach. Trudno!

S@rdynka (from puszka)

Do takich FANATYKÓW jak MAX DAMAGE (nr 10/2001r.) - LUDZIE!! Jakby wszyscy dopatrywali się wszędzie satanizmu to wyszło by, że Koziołek Matołek to satanista - bo ma rogi... Chociaż zgadzam się, że czasem przesadzają (patrz Messiah czy jak to się tam nazywa). Co do gościa który podpisał się ksywką "BAKSA" (10/2001) - człowieku czy całkiem cię, za przeproszeniem, @#$??? Jak ludzie którzy

mają od 20 lat nie są młodzi, to tym bardziej ty jesteś dla mnie zgred, bo ja mam 11 lat, a ty 14.

Key_Key

Jak Bozię kocham, jak na 11-latkę to teksty... nie powiem. Aż się boję pomyśleć, co będzie, jak skończysz 12 :).

Po przeczytaniu Waszej gazetki(nr 12/2001) a konkretnie AR zebrało mi się właśnie na takie przemyślenia (no cóż... na przemyślenia zbiera mi się przynajmniej dwa razy w tygodniu ;P). Tym razem macie zaszczyt i przyjemność(hmmm czy naprawdę?) być moimi wybrańcami, z którymi się refleksjami podzielę. Zacznę od listu, który początkowo mnie rozbawił, a potem doprowadził do uczuć współczucia dla autora. Chodzi o Peju z Z.G. (...) Kolejny temat - hakerstwo (...) Kyp_Duron masz zupełną rację jeśli chodzi o chwalenie się umiejętnościami. Mam wielu znajomych, którzy bardzo często podkreślają swoje zdolności i umiejętności, ponadto czasami nawet straszą mnie co by mogli zrobić z moim komputerem gdyby tylko chcieli i gdybym dała im ku temu jakieś powody. Uważam tego typu popisy jedynie za zabawne, ale ostanio zauważyłam, że nawet mój młodszy brat coś wspomina o hakerstwie... godne zastanowienia, ale co jest tak powszechne staje się po prostu NUDNE.

Teraz powinnam coś wspomnieć o czytaniu. Tak zauważyłam, że w społeczeństwie nadrzędną rolę odgrywa telewizor, który w większości domów staje się często najważniejszym członkiem rodziny ;P. Ja telewizji w ogóle nie oglądam, bo mnie to męczy, szczególnie, że ostatnio TV nie zapewnia zbyt dobrej rozrywki przez marny repertuar. Za to uwielbiam czytać i czytam naprawdę dużo. Ostatnio nawet mojego 10-letniego brata tym zaraziłam. Początkowo zastanawiałam się czym go do tego zajęcia przekonać i podsunęłam mu Harry'ego Pottera. Poskutkowało! Tylko boję się żeby z niego nie wyrosło takie jak ze starszej siostry dziwadło, które nie wie w ogóle co leci w TV i żyje prawie we własnym świecie.

A mi się udało nawrócić jednego antyczytacza (nawet Pottera nie trawił) na Sapkowskiego. Gość jak się dorwał, to pierwszego dnia czytał do 3.15 nad ranem (i czytałby dalej, gdyby się jego matka nie obudziła :)). Oto co może potęga dobrej książki!

Jeszcze muszę wspomnieć o zawieraniu znajomości przez komputer. Osobiście uważam się za osobę bardzo kontaktową, mam wielu przyjaciół naprawdę wspaniałych, kilkoro nawet poznanych w sieci. Muszę powiedzieć (mimo wszystko), że komputery to nic dobrego. Przez nie ludzie oddalają się od siebie, izolują od reszty świata. Nie rozumiem dlaczego tak wielu woli wirtualne spotkania od tych "w realu". Ja tego nie popieram. Nic nie zastąpi ciepłego słowa lub przytulenia się do kogoś bliskiego, a już na pewno nie mogą to być literki i znaczki na monitorze!

:) Wiedźma

Ojjjj, prawda, prawda - rozmarzyło-mi-się :).

Strzaskany marzyciel

To znowu ja (...) - ten z chęciami na tworzenie pomysłów na gry. Muszę przyznać, że faktycznie strzaskaliście moje marzenia (...) co oznacza, że z powrotem muszę wrócić do nauki: KURZA STOPA! (...) Jednak fajnie byłoby poczytać kilka "normalnych" pomysłów ludzi, którzy tak jak ja chcą robić, to co tygrysy lubią najbardziej.

Jankes z Gdańska

A wiesz, że w APlusie jest od dawna taka rubryka? Ludzie nadsyłają swoje pomysły na gry, a do najlepszych redakcja robi... projekty okładek. Nie wiem, czy warto dublować tę rubrykę w CDA póki co zachęcam także do lektury Action Plusa.

Kilka uwag

1. Czy moglibyście podawać ceny recenzowanych gier?

Często - gdy je recenzujemy - polski dystrybutor sam jeszcze nie wie, ile będzie kosztowała (i czy w ogóle ją sprowadzi do Polski). A potem (gdy on zmieni zdanie) to na nas pójdą bluzgi, że "napisaliście 98, a kosztowała 99, kłamcy" itd. (Patrz FAQ...)

2. Załóżmy, że opisujecie grę X, a dystrybutor umieścił u was jej reklamę. Czy moglibyście tę reklamę umieścić przed lub za recenzją?

Nie bardzo rozumiem .. czy chodzi o to że dystrybutor będzie miał o to pretensje? Czy też może o to, żeby reklama była tuż przy samej grze? No więc dystrybutor nie ma pretensji, a reklamę możemy umieścić, żaden problem. Ale - po co tak?

3. Ludu mój. Nie tłumacz się dysleksjami i innymi. Najłatwiej się jest tłumaczyć, zamiast wziąć się do roboty. Ja sam mam dysgrafię ale potrafię czytelnie pisać - co prawda (...) cholernie się namęczę ale dam radę. Wiem, że dysleksja i dysgrafia to co innego ale pracując nad sobą można uzyskać pewne efekty.

Dezerter Holopainen

Typy listów

Listy, listy... zwykle, elektroniczne, kto wie jakie jeszcze. Przychodzą do Was codziennie, drukujecie je w Action Redaction, dziale poświeconemu właśnie nim. Lecz zauważyłem, że te które Wy publikujecie, dzielą się głównie na dwa typy... Pierwszy typ: piszą je tzw. Lamerzy. Zazwyczaj chodzi nich o cos w rodzaju, umiejętności lub jej braku, typu np. zainstalowanie gierki na "E:", oznaczające CD-Rom. (...) Listy pierwszego typu, piszą tez Bluzgacze. Tacy kolesie co np. ich belfry wkurzyły w szkole i się musza na Was wyżyć. Bluzgają, rzucają mięsem na wszystkich i wszystko. (...) Czasami tez zamieszczacie listy z DUŻĄ ilością błędów ortograficznych, które są, jak się później okazuje, wysłane z konta mało zorientowanego tatusia... Wszystko to zalicza się do grupy humorystycznych. Ta grupa ma spowodować, aby AR czytało się lekko, łatwo i przyjemnie. (...) Głównie te listy i odpowiedzi na nie, są przyczyna wszystkich tych polemik na temat waszych tzw. "Chamskich Odpowiedzi". Oczywiście do grupy humorystycznych zaliczają się także listy np. o nauczycielach. Których jak najbardziej nie piszą lamerzy. One nie zaliczają się do żadnego z stworzonych przeze mnie typów. Drugi typ listów jest znacznie bardziej ciekawy... Pisza go tzw. (ja ich tak nazywam) dojrzali młodzi ludzie. Mający własny pogląd na świat, honor, zasady itp. (...) Jednym słowem, piszą prawdy życiowe. (...) Te listy dochodzą w mniejszości, ale są niewątpliwie ciekawe(...) P.S Jako ze to ty, Smuggler, odpowiadasz na listy, powinieneś stać bardziej z boku, doprowadzić do wymiany zdań między czytelnikami, być neutralnym,

Matic

Jeśli tylko jakiś list wywołuje reakcję czytelników (Pasibrzuch, Panopticum!), to ja się z chęcią usuwam na bok. Tak naprawdę to przecież AR jest WASZĄ rubryką, ja tu robię za konferansjera.

Sugestie, propozycje, uwagi

Przeczytałem też w AR jak jeden gość wyraża się na temat waszego CD menu. Ma rację! Im nowsze tym gorsze! A to Startlo to raczej dla DOS'a, a nie dla porządnego sprzęciora. Dajcie proste ale wyraźne. Czy to takie trudne?

'Startlo' JEST proste i wyraźne. Trudno o prostsze. Menu co jakiś czas zmieniamy, może więc w końcu uda nam się was zadowolić... I co masz do DOS-a?

Mam dla was także pytanie związane z wykupywaniem licencji do pełnych gier jakie zamieszczacie. Ile kosztują i gdzie taką licencję nabyć? Nie żebym chciał zakładać gazetę tylko tak z ciekawości.

Mówiliśmy już wiele razy, że nie powiemy. Tajemnica handlowa. W skrócie: więcej niż wam się wydaje. Odpowiada to, mniej więcej cenie zachodniego wozu znanej marki z alufelgami, klimą, ABS itd. wliczonymi w cenę. Nieźle, prawda?

Kiedy w końcu powstanie kącik "Twórczość czytelników"? Wiesz własne gry, strony www itd. itp.

...Powstanie??? A zajrzyj no łaskawie do Action Maga na CD. Przecież to kącik prowadzony przez czytelników CDA i zawierający wyłącznie ich twórczość! I to już niemal dwa lata działa! A RTS Area, FPP Zone CD i inne kąciki tematyczne na CD - niby kto tam pisze? Niby czyja to twórczość? A!?

I małe pytanie na koniec. Jak robić screeny z gier? Umiem tylko w Tonym Hawku i NBA 2001 ale ta opcja jest wbudowana w grę, a co z innymi? Czy potrzebny jest jakiś program?

kprusak

Owszem. My używamy czegoś o nazwie Hypersnap. Powinien być w tym miechu na CD (naturalnie wersja shareware'owa).

Propozycje zmian

Czy dałoby się zrobić tak, żeby pełne wersje gier były w polskich wersjach językowych(...). Oczywiście rozumiemy, że niektórzy wolą w oryginalnej wersji, ale można by było to zorganizować w pewien sposób. A mianowicie prenumeratorzy mogliby wybierać swoją wersję językową (oryginał lub PL). Wiemy, że odpowiecie, że niektórzy mogliby chcieć np. mongolską wersję, ale ponieważ jesteśmy Polakami i większość z nas mówi po polsku, więc mogłyby być tylko te dwie opcje.

Nie mogłyby. [Zawarczał Smuggler, zaczynając nagle toczyć obfitą FAQ-alną pianę z ust. Przyczynę zaraz poznacie.]

A tak w ogóle, to nakład CDA można podzielić na dwa i wydawać gazetę z CD z polską wersją pełnej gry, a drugą połowę z oryginalną wersją językową.

Yhyyyy...! A każdą z tych wersji jeszcze na dwa: jedną część damy w zielonym pudełku, a drugą w czarnym. Potem każdą z tych części znowu na dwa: na jednym tytuł będzie dużymi literami, na drugim małymi, na trzecim po arabsku, na czwartym cyrylicą. Potem każdą z tych części... i tak długo, aż KAŻDY egz. CDA będzie INNY... Sorry za zgryźliwość, ale żądasz rzeczy może i teoretycznie możliwych - ale tak naprawdę to nie-re-al-nych. Choćby z tej przyczyny, że gierka X po polsku i gierka X po angielsku - to tak naprawdę DWIE gierki. A za każdą z nich musielibyśmy zapłacić OSOBNO. Poza tym dopiero by'by dym "wy @&@@, czemu daliście do kiosków w moim mieście tylko wersję angielską/polską, a ja chciałem akurat tę drugą" itp, itd. Nie, po prostu zapomnij o tym pomyśle. Czasem będą po polsku, częściej po angielsku, ale nigdy i tak, i tak naraz... (no chyba że w grze będzie opcja wyboru obu tych języków?).

Wiemy, że odpowiecie, że takie dzielenie jest kosztowne itd. itp., ale skoro podzieliliście nakłady na gazetę z DVD lub CD, to takie coś to po prostu małe piwo w porównaniu z takim wyczynem (fajna wazelina). I nie tłumaczcie się, że np. nie macie zgody na tłumaczenie, bo w innych gazetach przetłumaczyli i wcale koszty nie wzrosły.

"A Amerykanie na Księżyc polecieli za całkiem darmo. Autostopem. Tak słyszałem". Takie to jest mniej więcej tłumaczenie. Przypominacie mi gości, którzy mówią "co za sztuka grać na pianinie - wystarczy po prostu naciskać odpowiednie klawisze w odpowiednim czasie, to nie może być trudne!!!". Te sprawy (pełne wersje gierek) to jedna z delikatniejszych i trudniejszych spraw do załatwienia! Więc nie mówcie mi "możecie to i tamto, to nie jest trudne, to nie będzie drogie", bo mnie pusty śmiech bierze i na złośliwości się zbiera...

Wysnuliśmy pomysł, żeby czytelnicy mogli wyrazić swoje zdanie na temat proponowanych pełnych wersji gier w CDA...

LLLLUDZIEEEEE! Jak mi jeszcze raz ktoś choć wspomni o tym pomyśle, to nie ręczę za siebie!!! (Autorom chodziło o GENIALNY pomysł - nie ma tygodnia, by ktoś takowy nie olśnił: "podajcie, jakie gierki możecie dać, a czytelnicy wybiorą tę, która im najbardziej pasuje". Ew. "niech czytelnicy wybierają, jaką grę chcą w pełnej wersji"). Ile razy pisałem, że nie ma na to szansy! NAJ-MNIEJ-SZEJ!!! I nie dlatego, że jesteśmy tacy wredni, ale dlatego, że po prostu się N I E D A!!!! (A wiecie czemu się aż tak pienię? - Bo to było PIERWSZE pytanie na jakie odpowiedziałem w FAQ-u. I odpowiadałem na nie jeszcze chyba minimum 700 razy. I mam już go dość po dziurki w... nosie) (Spokojnie Smuggie, spokojnie, zaraz przyniosę Ci aspirynkę i mleczko, a potem ululam do snu, spokojnie. A o czerwonej okładce w gwiazdki pogadamy potem. - Jedi:).)

PS Czy moglibyście zamieścić nasz zin (...) na Waszym CD?

Eiree i Arael (master of "THE DARKNESS") z Puław

AaAaAa... :) zemsta jest słodka: w tej sprawie zróbcie ankietę wśród czytelników CDA. Wyniki prześlijcie mi, napisane w języku mongolskim, na szczerozłotej tablicy o wadze 1 kg. I nie mówcie, że to trudne i drogie, bo Mongołowie tak robią (tak słyszałem) i jakoś im koszta nie wzrosły. (A ja tyle razy prosiłem, żeby sobie poczytać FAQ-które-jest-na-CD. No cóż - kto nie czyta, dostaje czasem takie właśnie aktualne odpowiedzi.) Swoją drogą - wy wyraźnie olaliście moją STAŁĄ i WIELKĄ prośbę - o czytanie FAQ-u. Znacie przysłowie o Bogu i Kubie? :) [Big Master of THE LIGHT(bulb) z Wrocławia] .. A zin przyślijcie - po wcześniejszym przeczytaniu FAQ-u, a dokładniej tego fragmentu, w którym piszę jakie warunki takowy zin spełniać musi...

Dzięki nam?

Dzięki Wam doszedłem do wniosku, że nauka nie jest mi wcale potrzebna. Ta genialna myśl naszła mnie, gdy czytałem Panopticum (to chyba po cze-

sku ;)). Jeśli w naszej ukochanej/znienawidzonej (niepotrzebne skreślić) ojczyźnie żyją tak "intieligientni" ludzie jak Sz. P. Robert Roby i ten typek, który nie umie napisać poprawnie tych jakże trudnych słów jakimi są "wogule" i "muj" znaczy to, że konkurencja na rynku pracy raczej nie jest zbyt wysoka, w przeciwieństwie do tego co twierdzą media i moi rodzice. Zamierzam rzucić szkołę i zająć się tym co naprawdę kocham - pracą na giełdzie... samochodowej oczywiście :P. Thanx chłopaki, za wszystko.**

Head Hunter

O ile chcesz tam pracować w charakterze "podaj piwo i skocz po drugie", to faktycznie - uczyć się nie musisz. A propos - mały dowcip. Majster nurkuje w popsutym szambie (czyli dole pełnym... hm, efektów trawienia pokarmu), na dnie którego pękła rura, co pewien czas wynurza się tylko i wrzeszczy do ucznia "klucz francuski", "płaska ósemka", "obcęgi" itd. Gdy już naprawił awarię, wyłazi i umazany (wiadomo czym) przepytuje ucznia z tego, co robił. Uczeń nie bardzo wie, płacze się itd. Wkurzony majster warczy: "Jak będziesz dalej się tak uczył, to całe życie będziesz tylko klucze podawał!"

O czytelnikach i AR

Właśnie przed chwilą skończyłem czytać AR w CDA 13/01. (...) Ech, nie macie z nami łatwo. Ciągle niezadowoleni, niedopieszczeni, rozpieszczeni, narzekamy i wyzywamy was od najgorszych. I to za co?! Tylko za to, że tniecie niemiłosiernie te nasze (...) tekściki (...), za te pełne wersje, które zawsze okazują się nie tymi najbardziej oczekiwanymi, za nie wygrane konkursy itd. Słowem: czas przeprosić, pokajać się i poprawić. Tyle, że co wtedy stałoby się z NASZYM AR? Co by wydrukowano za 5 lat w n Be(a)st Action? Mam nadzieję, że nic się tak naprawdę nie zmieni. Wy nam wybaczycie (...) a my nadal będziemy tkwić w grzechu. Będziemy narzekać i za własne pieniądze oraz na własną prośbę czytać własne słowa w AR. (...) Gratuluję tylu lat cierpliwości, humoru i genialnego pomysłu na dział w CDA. Swoją drogą nie byłoby to głupie, gdybyście to WY napisali do nas czasem. Jakże słodka stałaby się chwila, w której adresat (...) wycinałby WASZE głęęęębokie myśli. (...) Tak zupełnie na koniec - kilka słów od innego kolegi z pracy: "Ten pomysł z Kingpinem był znakomity. Nie ma to jak po Wigilii odpalić komputer i rozwalić kilka łbów! Pozwala to oderwać się od dusznej rodzinnej atmosfery i odreagować świąteczne uściski z nielubianą ciocią" (...) Co za nietolerancyjne, przewrażliwione i niewdzięczne społeczeństwo. (...)

Własną łapą nakreślił: Kot Behemot

A kto mu kazał grać w Wigilię właśnie w tę grę? Jakby wtedy obejrzał na wideo "Martwicę mózgu" (Brain Dead - najbardziej po...tentego horror, jaki znam, oglądać na czczo) to też miałby o to pretensje do dystrybutora? Zagrał, bo chciał, i teraz narzeka? :)

Trzy pytania

1. Ludzie (niektórzy) wyzywają was w listach od imbecyli i kretynów. Czy wy też możecie tak kogoś przezywać?

Jak najbardziej; ba, nawet dużo gorzej. Cenzury w końcu nie ma. A my znamy wiele naprawdę ciekawych słów :). Ale sam fakt, że możemy - nie znaczy, że musimy, i że chcemy. Ponadto takie epitety są zwykle przejawem bezsilnej i dziecinnej złości. Nie mam żadnych sensownych argumentów - no to choć cię/was zwyzywam. To jakby rozum wywiesił białą szmatę... albo kartkę "wyjszłem i nie wrucem".

2. Skąd u was tyle poczucia humoru?

To reakcja odpornościowa organizmu na niektóre listy. Inaczej dawno byśmy się pochlastali z rozpaczy nad tym, co niektórzy wypisują. A tak - przeciwciała humoru neutralizują toksyny głupoty i jakoś udaje się przeżyć...

3. Czy trzeba skończyć 18-tkę żeby u was pracować?

COOBA

Trzeba - poczytać FAQqqqquuuu...rcze blade. Na etat - tak. Jako współpracownik - niekoniecznie.

Nie lubię was

Przyznaję się bez bicia - nie lubię Waszego pisma. Nie lubię, lecz czytam i muszę przyznać, że jesteście lepsi od innych. O włos ale lepsi. Jednakże - będąc wielkim egoistą - powiem co chciałbym byście polepszyli, zmienili czy upgrade'owali, na pohybel purystom językowym. A więc ab ovo: pierwsza sprawa - klimat, a raczej jego brak. Według mnie podlewy stron są ciągle zbyt jasne. Bardziej stonowane, chłodne kolory, zgodne z tematyką gry byłyby dużo lepsze. Albo jeszcze lepszy pomysł - niech za podkład robi duży screen z gry (na całą stronę).

Zbyt intensywne - szczególnie różnobarwne - tła sprawiają, że tekst "wsiąka" w tło i trudno go czytać (przerobiliśmy to w praktyce: weź jakiegoś CDA sprzed np. dwóch lat i przekartkuj :). A screeny z gier nader często SĄ tłami - sprawdź. Ponadto dla nas klimat to właśnie teksty, a nie tła.

Po drugie - nagrobek, czyli... (hm! brakło słów). W każdym razie miejsce na ocenę gry. Uważam, że usunięcie dolnego paska, "prędkościomierza", (tak go zwę) byłoby wskazane.

A co masz do niego? W czym ci przeszkadza?

Twarz autora tekstu! Jezu! Ja tyle czytam to pismo i nie znam podobizn autorów! Ja naprawdę nie mam zaufania do kogoś, kogo w życiu nie widziałem.

Rozumiem, że - mimo iż mówisz o Jezusie - jesteś 100% ateistą? :). Z drugiej strony: masz zaufanie do większości polityków, których widzisz codziennie w TV?

(...) Pokażcie się! Nie wstydźcie się! Nie bójcie się sławy! Nawet Smuggler niech pokaże swe oblicze! (Gulp!)

Pokazujemy się. Ale nie ostentacyjnie. Bez urazy, ale jak widzę gdzieś tekst, a obok podpisaną gębę autora, to zawsze w głębi duszy mam wrażenie, że ktoś tu jest megalomanem - i marzy o tym, by ludzie rozpoznawali go na ulicy. A mnie takowe reakcje ludzi nie tylko nie ruszają, ale wręcz męczą. (A co do Mr Jediego - to możecie go oglądać regularnie w różnych idiotycznych sytuacjach, na końcu każdego działu z listami w magazynie KAWAII - o Boże, ten facet ma równo nawalone pod sufitem:).)

I w końcu trzecie - stwórzcie dział, w którym gracze będą w 'kulturnyj' sposób dyskutować o wyższości jednej gry nad drugą, jednym stronnictwem nad innymi, czy też może o taktykach zwycięstwa lub preferowanych broniach. To naprawdę przedłuży żywot gier w umysłach graczy. Ja do dzisiaj nie zapomnę tych walk słownych na necie o wyższości jednej rasy w Starcrafcie nad drugą. A były to dyskusje bez użycia słów, które mogłyby spowodować zejście z tego padołu Sz.P. Miodka. (...)

Cardinal

Mhm? Idea mi się podoba, prawdę mówiąc... Więc powiem tak: jak macie jakieś ciekawe przemyślenia w ww. tematach - ślijcie je do nas. Jak będzie tego sporo i na niezłym poziomie, to kto wie... Pamiętajcie tylko, że piłeczka jest po waszej stronie - od was (nie od nas!) zależy teraz dalszy los tego pomysłu.

Ludzie i ludziska

Droga redakcjo jestem waszym stałym czytelnikiem, ponieważ wygrałem prenumeratę w programie "Cybermania".

Misio

Nie pękaj, ona się kiedyś musi skończyć :).

***

Czemu na planie lekcji (wrzesień 2001) jest napisane, żeby podrzeć go w drugiej połowie czerwca?

Mózgożerca

Ehm, dawno nic nie jadłeś chyba :) Znaczy, jeśli chcesz, to możesz ten plan mieć zawieszony i do grudnia roku 2013. Ale pamiętam, że zawsze miałem choleryczną radochę, gdy wracając do domu po rozdaniu świadectw, zdzierałem i darłem w drobne strzępy plan zajęć. Taki wakacyjny rytuał...

***

Chce aby było więcej tapet skody i alfa romeo.

Dominik

Brakuje mi jeszcze tylko "a jak nie, to w ryj", by prośba została - przez sługę uniżonego - pokornie wysłuchana i (rzecz jasna) przyjęta. Całuję rączki, jaśniepanu. (A żebyś ty wiedział, co JA czasem chcę...)

***

Dzień dobry: czy można Wam zadawać głupie pytania???

AliEN from Konin

Jak widać z twego listu - można :).

***

Macie tu grę taka mała o łosiu czy psie dobra żamieśćcie poradnik do programu SMS EXPRES Wiecie ten do wysyłania SMS-ów Barzdo was proszę bo nie umię się nim opsługiwać. dajcie kody do FIFA 2001 albo przyślijcie mi bo mi się zgubiły mój emaił

[namiary wycięte]

Gra o łosiu, mówisz? :)

***

Pożyczyłem memu koledze grę Desperados, a on ją rozwalił. Kumpel powiedział, że odkupi grę. Ale ja powiedziałem, że chcę inną, bo wiedziałem, że Desperados chodzi bez płyty. Niestety wtedy nie ma filmów. Proszę KOCHANA REDAKCJO żebyście dodali do Bonusów filmy z Desperados.

Sanchez

KOCHANY SANCHEZIE - po filmy musisz przyjechać osobiście. Weź tylko z sobą dwa worki. Jeden (większy) na te filmy (szpule z taśmą filmową są bardzo nieporęczne - ostrzegamy), a drugi na kości, które ci porachuję, jak cię dorwę :). Ewentualnie mydło - żeby umyć ręce, jak g...uzik dostaniesz :). A nie chcesz może jeszcze żebyśmy wydrukowali w CDA fałszywy banknot 100$, taki nie do odróżnienia przez kasjera w banku? A może jakieś numerki PIN do czyichś kart kredytowych, żebyś mógł robić zakupy na cudze konto? Sorki za złośliwość, ale powinieneś już się troszkę nauczyć, jakich listów się do nas NIE pisze...

***

(...) Dopiero widzę jak straciliście styl, gdy poczytałem sobie MegaMix z nr 13/01 i porównałem z dowolnym AR z ostatniego roku (...)

Ptysiu

WIEeeeDZIAaaałEM. Mówiłem Qn'ikowi, że tylko czekam na pierwszy taki list :). Wiedziałem, że ktoś to musi powiedzieć! Racz jednak zauważyć, Ptysiu, że całkiem spora część tego miksu to właśnie teksty... z ostatniego roku (w pierwotnej wersji było ich zresztą więcej, ale musiałem troszkę tenże mix skrócić - by się zmieścił na 4 stronach, więc ciąłem głównie po najnowszych tekstach). Po drugie - Mix to przecież składanka NAJLEPSZYCH tekstów z PIĘCIU lat historii AR. Zatem twe pretensje wyglądają mniej więcej tak: "eeee, obejrzałem skrót meczów z poprzedniego Mundialu - ltam gole padały co 10-20 sekund; a teraz włączyłem sobie mecz w TV i po 90 minutach było TYLKO 2:1...". Swoją drogą, dostałem też list z pytaniem "czemu w 13/01 były stare listy w AR". Serio!

***

Wesołych i szczęśliwych świąt i nowego roku (...) życzę redakcji CDA. (...) W marcowym CDA wydajcie pełną wersję Alien Nations 2 PL.

Dominik

My ci też zdrowych wesołych świąt i szczęśliwego nowego roku - za 4,25 zł/minuta + VAT. :). Rachunek za życzenia prześlemy pocztą. Na twój koszt. PS. Czy ty i ten Dominik od tapet to ta sama osoba, czy też to zbieg okoliczności? Co te Dominiki takie roszczeniowe?

***

Dlaczego nie mogę dostać kodu instalacyjnego programu antywirusowego z waszej gazety "avg". Proszę podać przyczynę co robię nie tak i jak to zrobić?

Markus

Najpierw wyjaśnimy czytelnikom, że chodzi o to, iż aby dostać tzw. seriala, uruchamiającego ten program (CDA 4/2000) należy się wcześniej zarejestrować - via Internet. Ponieważ list dostałem pocztą elektroniczną, to błyskotliwie domyśliłem się, że Markus dostęp do Netu ma. To już coś. Niestety - bo to był CAŁY list - reszta działań Markusa osnuta jest dla mnie lepką mgłą tajemnicy. Stąd mogę się tylko domyślać, co on zrobił "nie tak". Ale zabawmy się w jasnowidza [siadam w pozycji lotosu i robię minę człowieka, który od tygodnia nie może się... skupić :)]. ...Wiem!!! 'Nie możesz dostać kodu, gdyż nie trzymałeś się lewą ręką za prawe ucho podczas instalacji tego programu!!!' Jeśli zaś taka hipoteza cię nie satysfakcjonuje, to następnym razem napisz KONKRETNIE, jak usiłowałeś ów kod uzyskać. Nie wiem czemu, ale mam takie tajemnicze przeczucie, że wówczas moja odpowiedź też będzie konkretniejsza, a może nawet sensowna. (Swoją drogą, JA jestem ciekaw, czemu muciochy wiłosieją w terpentynie... oczekuję odpowiedzi!). Takie oto problemy ma redaktor gazety (grrr) "AVG". Zazdroszczę tym z czasopisma CDA, oni na pewno dostają zupełnie inne listy :).

Smuggler & Mr Jedi
czyli krąfle na słoninie z katabachem poprzecznym

Tipsy

Cabela's Off-Road Adventures 2

Wpisz to w menu:
TREASURE - dostęp d owszystkich tras
PHANTOM - dostęp do wszystkich samochodów

Combat

Naciśnij [~], by wejść w konsolę, wpisz: **MLPDEV** - aktywizujesz cheat-mode. Teraz podczas gry możesz wpisać:
ADDLIVES # - dodaje # żyć
HEALTH - regeneruje energię
ENEMYSPAWN - wrogowie ożywają (respawnują się)
OPENSESAME - master key
MAP END - outro
NEXT - następny level
RESTART - restart levelu
NAME - nazwa danego levelu
DIR - wyświetla m.in. nazwy map
HELP - podaje wszystkie cheaty
MAP nazwa - ładuję mapę o danej nazwie: TU01, TU02, TU03, TU04, START0, START1, START2, START3 LV01, LV02 (itd. aż do LV 31), MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, SC01, SC02, SC03, BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7, END
Uwaga: wpisanie MAP END daje nie tylko finałowy level ale też odblokowuje dostęp do wcześniejszych leveli.

•Możesz też (po aktywizacji cheatów) korzystać z kombinacji klawiszy:
SHIFT + G - god mode
SHIFT + V - nietykalność
SHIFT + B - wyłącza AI wroga
SHIFT + K - pa pa...
TAB - info o grze

Commanche 4

Chcesz mieć dostęp do wszystkich misji? Wpisz się (nazwisko pilota) jako: **WolfBlitz**

FA Premier League Manager 2002

Edytuj savegame (edytorem heksów) i znajdź adres: E296F0. Począwszy od tej komórki, wpisz: 0000008074D2C A41 - w efekcie masz 900 mln $.

Gothic

•Blood Mode
Edytuj plik **gothic.ini** (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: **bloodDetail 1** i zamień cyferkę **1** na 3. Zgraj plik, uruchom grę. W efekcie - rzeźnia na ekranie.

•Cheaty
Edytuj plik **gothic.ini** (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: **test mode 0** i zmień **0** na **1**.
Zgraj plik, uruchom grę. Podczas gry naciśnij poniższe klawisze:
[F2] - otwierasz konsolę
[F3] - gra w oknie
[F4] - normal mode
[F5] - nieruchoma kamera
[F6] - aktywna kamera
[F7] - podróż po sektorach gry
[F8] - odnamwia manę i energię



Poniższe cheaty wpisujemy po wcześniejszym otwarciu konsoli klawiszem [F2].
cheat god - god mode
cheat full - energia
harpie - harpie :)
lurker - Lurker
lichtbringer - artefakt (w czasie questu)
goto vob - teleport
goto pos - teleportujedsz się do zmaku
goto waypoint - teleport
load game - ładujesz save'a
save - no, robisz save :)
version - wersja gry
insert [nazwa] - tworzysz danym przedmiot/istotę (lista poniżej)

torlofsaxt; roter_wind; ulumulu; artos_schwert; silax_axt; diegos_bogen; thorus_schwert;
udshaman_rockefeller; icegolem; freemineorc; meatbug; bridgegolem; troll; youngtroll; yscavenger; ymolerat; xardasdemon; swampshark; btestmodell; ctestmodell; dtestmodell; ftestmodell; gtestmodell; htestmodell; jtestmodell; ababetestmodell;perception_testmodell); atestmodell; urizielrune; xp_map; neks_amulett; cords_spalter; prankenhieb; namibskeule; dmb_armor_m; elementare_arcanei; astronomie; dungeonkey; fakescroll; zeitenklinge; victim

•Inna metoda uzyskiwania cheatów
Naciśnij [S], wpisz: **Marvin**, naciśnij [S] ponownie. Pojawi się napis **Marvin mode** u góry ekranu. Teraz możesz wywoływać konsolę klawiszem [**F2**].

Gunlok

Włącz konsolę, naciskając [~], po czym wpisz poniższe kody:
REB GOD - god mode
REB INFINITE AMMO - nieskończona amunicja
NEXT LEVEL - wygrywasz dany level i skaczesz na następny
GIVE [nazwa postaci] [nazwa rzeczy] - np. GIVE GUNLOK LASER Weapon & Ammo

BROŃ
•Laser Weapon:
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Najlepsza amunicja: BATTERY_PLUS

•Plasma Weapon:
PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Najlepsza amunicja: AUTOLOCK_BOLTS

•Launcher Weapon:
GRENADE_LAUNCHER
Najlepsza amunicja:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP

MISSILE LAUNCHER
Najlepsza amunicja:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP

• Flame Weapon:
FLAMETHROWER
Najlepsza amunicja: NAPALM

•Special Weapon:
NANOFRAG

•Most Powerful Weapon:
EPULSAR

KLUCZE
KEY
KEYB

OSŁONY
SHIELD_PICKUP = Standard Shield
ARMOUOR_PICKUP = Heavy Shield
Body Slot Upgrade Pickup

INNE
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP

Killer Tank

W czasie gry wpisz:
AECHEATS - aktywizuje cheaty (od tego zacznij :))
DIETANK - zniszczysz wrogie czołgi
AEDQD - god mode
AEFA - amunicja & broń
AECLIP - przenikanie przez ściany
AEHEALTH - energia

Master Rallye

W Options -> Game Options wpisz się (jako nazwisko gracza)
MEGOTPELKA - dostęp do wszystkiego
MRWHIPPIER - dostęp do Invitation
MONKEYMRMAGIC - dostęp do Master Rallye
OPENROYSLOT - dostęp do wszelkich wozów
NINETYFOUR - dostęp do wszelkich klas wozów
SWEDGERAMA - dostęp do Challenge

Monopoly Tycoon

•Megapolitan bonus scenario
Skończ wszystkie scenariusze wszystkimi postaciami. A dostaniesz bonusowy level, w którym budujesz (masz 200 mln $!) Megapolitan i zero rywali.

MotoRacer 3

Edytuj **level.ini** (Data\levels\barcelon\Script\level.ini)

znajdź sekwencję **NbMaxMotos=12** i zamień **12** na **1**.
Następnie znajdź sekwencję: **GainSR_0_0_0=10** i zamień **10** na **100**.
Zgraj plik, uruchom grę.
W efekcie będziesz sam na trasie i dostaniesz sporo kasy.

Return to Castle Wolfenstein

Dodatkowe cheaty
Aby zaktywizować cheaty: wpisz w linii komend **+set sv_cheats 1**. Uruchom grę. Naciśnij [~], by zaktywizować konsolę. Wpisz:
/spdevmap nazwa pamy - skok na mapę o danej nazwie: np. /spdevmap escape1

A oto lista dostępnych map:
escape1; escape2; tram; village1; crypt1; crypt2; church; boss1; forest; rocket; baseout; assault;
sfm; factory; trainyard; swf; norway; xlabs; boss2; dam; village2; chateau; dark; dig; castle; end

/cg_uselessnostalgia 1 - oryginalny interfejs z Wolfenstein 3D
/give # - dostajesz przedmiot o nazwie #.

A oto odstępna lista:
panzerfaust; thompson; mp42; mauser rifle; flamethrower; sten; fg42 paratroop rifle; grenade;
colt 45; large health; medium health

Secret Service: In Harm's Way

Podczas gry naciśnij [~], by otworzyć konsolę i wpisz:
aigodmode 1 - god mode
aiprotectprotectee 1 - jakiś lepszy (?!) god mode

S.W.I.N.E.

Naciśnij **[SHIFT] + [ENTER]**, by otworzyć konsolę i wpisz:
smarten - podkręcasz ranking zaznaczonych jednostek
mo money - 1000 kasy
quicker than death - rozwalasz wroga jednym strzałem
blitzkrieg - skok na następny level
instant delivery - jednostki poruszają się szybciej
show fps - iloś "ramek" na sekundę

